2 Vollversionen: Ground Control + SWAT 3 | Top-Demo: DTM Race Driver 2 | 05/04 April € 4,99



DVD

UNZENSIERT! ÜBER 9 GBYTE!

2 VOLLVERSIONEN

+ 2 Exklusiv-Demos

MEHR INFOS AUF SEITE 3



Echtzeit-Action wie in Command & Conquer!

Packender Anti-Terror-Shooter

SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE

BLUE BYTE PACKT AUS

SIEDLER 5

WELTEXKLUSIV Spielszenen auf DVD: Die schönste Strategie-Welt aller Zeiten!

Geheime Facts
Geniale Bilder

FAR CRY

+ UT 2004, Condition Zero, Battlefield: Shooter-Tests und Tipps auf 40 Seiten!

Komplettlösung
Übersichtskarten
Tuning-Tipps







4 191278 204996 05

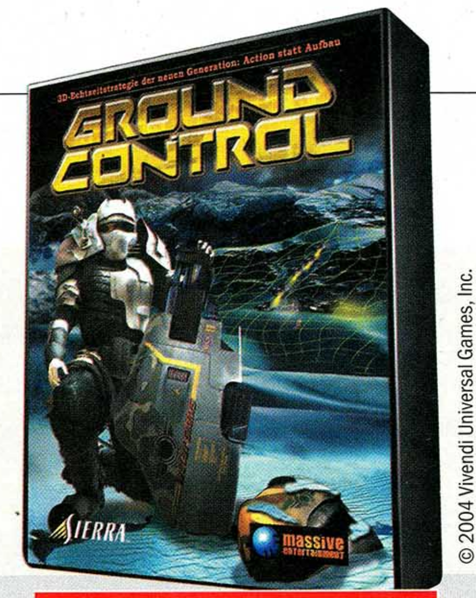

Eure Welt ist in Gefahr, tapfere Elfen!
Ergreift die Waffen und vernichtet den Dämon der Finsternis!
„Ein geiles Spiel. Etwas Besseres im Genre gab's ewig nicht mehr. – 86 %"
PC Action
GOLD
„Ein großer Wurf. Vorsicht, Suchtgefahr! – 85%"
PC Games
4/2004
„Diablo-Killer – Eines der besten Action-Rollenspiele – Hoher Suchtfaktor – 87% "
GameStar
Sacred
87
GameStar
Sacred
Gamestar
"Massig Spielspaß – 89%"
Gamesweb.com
SACRED
SACRED
PC CD-ROM
ASCARON
WWW.SACRED-GAME.DE
T2
TAKE TWO INTERACTIVE
Als einer von sechs Charakteren wie Gladiator, Waldelfin oder zur Blutbestie wandelbaren Vampir-Lady musst du deine Welt Ancaria von einem höllischen Dämonenfürsten befreien. Perfektioniere deine Kampfkraft und Geschicklichkeit zu Fuß oder zu Pferd bei vielerlei Aufgaben und Hindernissen. Denn nur so wirst du gewappnet sein für die finale Konfrontation mit der Kreatur der Finsternis.
SASSENBACH.DE

Ground Control

Klasse Taktik-Kämpfe in wunderschöner 3D-Landschaft



- Einzelspieler-Kampagne mit 30 Missionen
- Zwei spielbare Parteien
- Mehrspielermodus
- Frei bewegliche Kamera
- Unterschiedliche 3D-Landschaften (Wüste, Eis, Dschungel, Sumpf, Stadt)
- Detaillierte Figuren und Fahrzeuge
- Einheiten gewinnen an Erfahrung



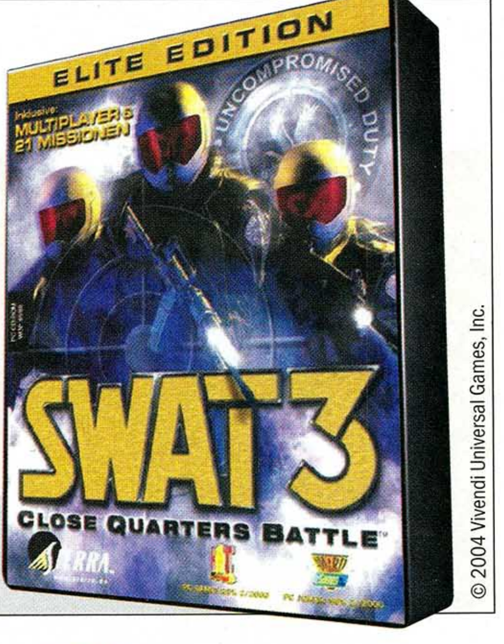
Seriennummern:
NAB7-DAN2-RUP3-WUZ6-4674
NAN2-FUC7-WUP7-BAN3-8883

SWAT 3: Elite Edition

Hochspannender Taktik-Shooter à la Rainbow Six



- Mehrspielermodus für bis zu zehn Spieler
- 27 Szenarien in und um Los Angeles
- 3 Waffenklassen plus Spezialausrüstung (etwa Spähsonde)
- Verschiedene Einsatzarten, darunter Geiselrettung und Erstürmung
- Umfangreiches Team-Kommandosystem
- Detaillierte Einsatzbesprechungen



VIDEOS

Über 90 Minuten Videos auf DVD!
Über 17 Minuten Videos auf CD!



EXKLUSIV-REPORTAGE:
Die Siedler 5



INTERAKTIVER TEST:
Far Cry (dt.)

Weitere Videos auf DVD: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Counter-Strike: Condition Zero, Thief 3, Vampire 2, Driver 3 u. v. m.

TOP-DEMOS

16 Demos auf DVD!
6 Demos auf CD!

DTM Race Driver 2
PS-Festival: Geben Sie Gas auf dem Hockenheimring!

Beyond Divinity
Exklusiv-Demo: Action-Rollenspiel im **Diablo 2**-Format!

The I of the Dragon
Exklusiv-Demo: Mit Riesen-Drachen ins Fantasy-Abenteuer!

Spellforce (neu)
Riesige Top-Demo: Stundenlanger Echtzeit-Strategie-Spielspaß auf einer neuen Karte!

Dual-DVD: Rosso Rabbit, The Black Mirror (engl.), Chrome Multiplayer Demo 2004, Afrika Korps vs. Desert Rats Multiplayer, Etherlords 2, Joan of Arc (neu), Kill Switch, Mosquitos, Savage v2.0, Schizm 2, Zworx, Chicken Shoot Easter 2004
Auf drei CD-ROMs: DTM Race Driver 2, Mosquitos, Syberia 2, The I of the Dragon, Zworx, Chicken Shoot Easter 2004

AB-18-DEMOS*



Exklusiv-Demo:
Gangland Multiplayer

Extra-Video:
Knights of the Temple Video-Test

Extra-Video:
Interaktiver Test
Unreal Tournament 2004 (dt.)

*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de) oder im Ausland

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 190!



EDITORIAL
PETRA FRÖHLICH

Siedler auf dem Silbertablett

Montag | 01. März 2004
Gleiches Gebäude, anderes Stockwerk: Christian Müller bezieht sein neues Büro. Ab heute leitet der Miterfinder und langjährige Chefredakteur von PC Games die Entwicklungsredaktion einer neuen Zeitschrift, die im Herbst 2004 auf den Markt kommt. Details sind freilich noch streng geheim. Um Christians Leib-und-Magen-Genre, die Ego- und Multiplayer-Shooter, wird sich Dirk Gooding als Leitender Redakteur kümmern: Dem bisherigen Chef des Hardware-Ressorts liegt besonders der Ausbau des bei unseren Lesern populären Themas „Tuning" am Herzen. Warum Dirk im Verlag auch als ungekrönter Screenshot-König gilt (2.000 Bilder pro Artikel sind keine Seltenheit), können Sie im Zehn-Seiten-Artikel zu **Far Cry (dt.)** (ab Seite 80) nachprüfen. Damit nicht genug: Neu im Team ist Sport- und Rennspielprofi Christian Sauerteig, der auch zu einem guten Action-Adventure nicht Nein sagen kann. Die Schrauber und Tuner aus der Hardware-Rubrik verstärkt Frank Mischkowski, der sein Handwerk bei unserer erfolgreichen Schwesterzeitschrift *PC Games Hardware* gelernt hat. Willkommen im Team!

Mittwoch | 03. März 2004
Als Petra Fröhlich und das PC-Games-Kamerateam im neuen Düsseldorfer Ubisoft-Hauptquartier eintreffen, trauen sie ihren Augen kaum: Seit fast einem Jahr arbeiten hier inkognito jene Entwickler an **Siedler 5** mit, die das – laut PC-Games-Umfrage – beste und beliebteste **Siedler** aller Zeiten entscheidend mitgeprägt haben, nämlich **Siedler 2**. Nach der Catan-Brettspielumsetzung, **Cultures 1** und **2** kehrt das Funatics-Trio zu den Wurzeln zurück und bildet zusammen mit weiteren Blue-Byte-Veteranen ein – wie Ubisoft es nennt – regelrechtes „Allstar-Team", das die derzeit sicher schönste Strategiewelt erschafft. Dass das eigentliche Aufbau-Spiel tatsächlich so brillant aussieht wie die Screenshots, beweist das Zehn-Minuten-Video auf CD und DVD: Als absolute Weltpremiere zeigen wir Ihnen im Rahmen unserer Blue-Byte-Studio-Tour erste **Siedler 5**-Spielszenen. Die Titelstory mit vielen Vorab-Infos und exklusiven Bildern, die Sie noch nirgendwo anders finden, startet auf Seite 42.

Mittwoch | 10. März 2004
Der direkte Draht nach Austin macht's möglich: Warren Spector **(Deus Ex, Ultima Underworld)** kramt ganz tief in seinem privaten Fotoalbum – für unser Interview ab Seite 32 hat er köstliche Schnappschüsse zutage gefördert, die er bislang nur guten Freunden gezeigt hat ... und Sie als PC-Games-Leser gehören ab sofort zum erlauchten Kreis.

Freitag | 19. März 2004
Darf ein moderner Ego-Shooter mit Referenz-Anspruch den Spieler dazu nötigen, nur an bestimmten Stellen Spielstände anzulegen? Zeit für einen aktuellen Report (ab Seite 28), für den wir PC-Games-Leser und die **Far Cry (dt.)**-Entwickler befragt haben. Warum **Far Cry (dt.)** – mit oder ohne Savepoint-System – ein glasklarer 90er ist, steht ab Seite 80.

Montag | 22. März 2004
Das edle Silber-Titelblatt deutet es an: Die PC-Games-Oster-Ausgabe hat es in sich – mehr als 200 voll gepackte Seiten, mit Spannung erwartete Tests, ein weltexklusives „Beweis-Video" zur großen Titelstory und eine Strategie-Vollversion, die Lust auf den in Kürze erscheinenden Nachfolger macht.

Erfolgreiche Ostereiersuche und viel Spaß mit der aktuellen PC Games wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE ...



... hat nicht lockergelassen – und wird belohnt: CDV-Produzent Martin Deppe bringt kurz vor Redaktionsschluss eine frühe **Blitzkrieg 2**-Version mit. Das Spiel ist so gut, dass wir schon jetzt versprechen: In Ausgabe 06/04 gibt's mehr.

CHRISTIAN MÜLLER ...



... packt ein, Neuzugang Christian Sauerteig packt aus: Beim Umräumen entdecken die beiden längst verschollen geglaubte Schätze aus fast zwölf Jahren PC Games – Verzögerungen der Sorte „Wie genial, schau mal ..." inklusive.

DAVID BERGMANN ...



... ruft „Holt mich hier raus" – vergeblich. Irgendeiner muss ja das Original Jack-Carver-Outfit testen, das den **Far Cry (dt.)**-Testversionen beiliegt. Hallo Ubisoft, wo bleiben die versprochenen Cryvision-Ferngläser?

Inhalt 5/2004

Aktuelles

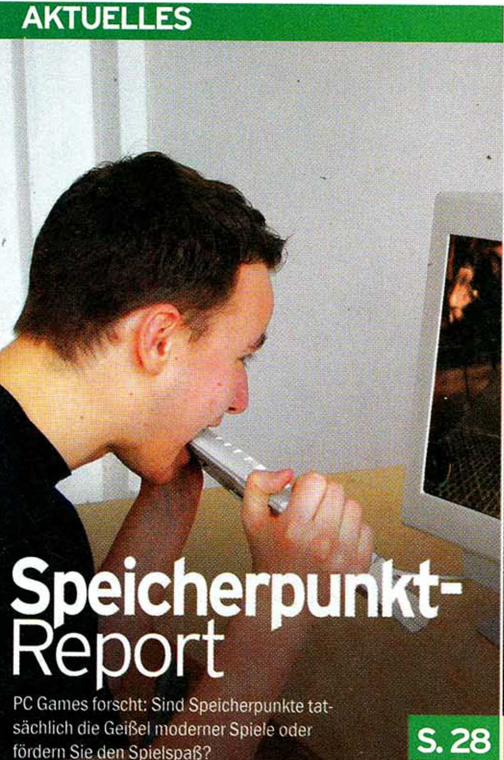
Vorschau

Test



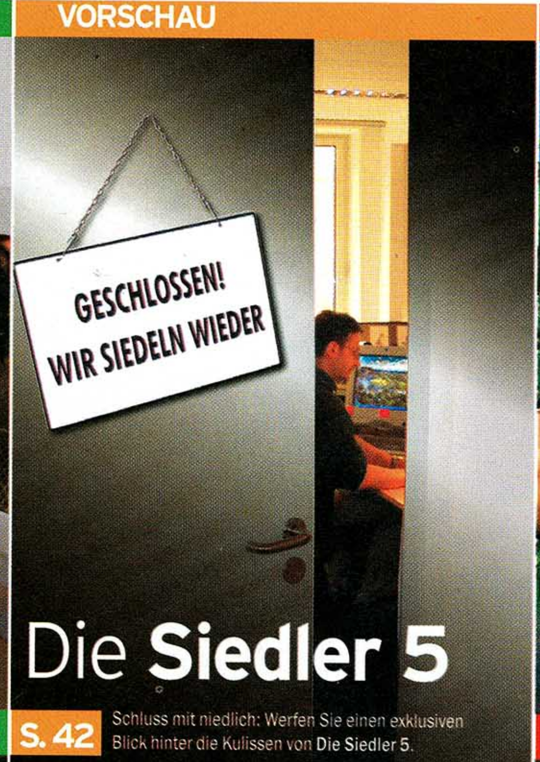
Gangland
Der Action-Strategie-Mix **Gangland** begeistert vor allem jene Spieler, denen **Commandos 3** noch nicht actionreich genug war. Wir haben uns das Mafiosi-Spektakel näher angesehen.

AKTUELLES



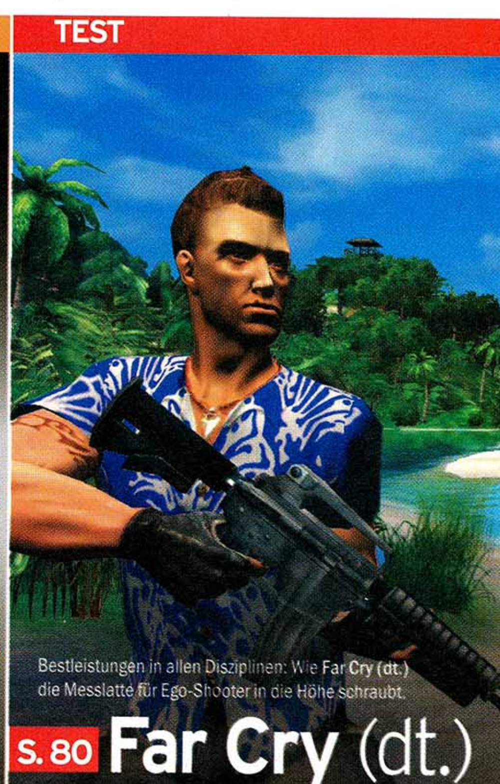
Speicherpunkt-Report
PC Games forscht: Sind Speicherpunkte tatsächlich die Geißel moderner Spiele oder fördern Sie den Spielspaß?
S. 28

VORSCHAU



Die Siedler 5
S. 42
Schluss mit niedlich: Werfen Sie einen exklusiven Blick hinter die Kulissen von Die Siedler 5.

TEST



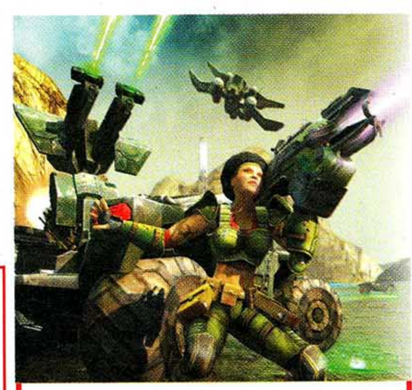
Bestleistungen in allen Disziplinen: Wie Far Cry (dt.) die Messlatte für Ego-Shooter in die Höhe schraubt.
S. 80 **Far Cry (dt.)**

Abenteuer



Battlefield Vietnam

14 Karten, 28 Waffen und 24 Vehikel – die Fakten klingen eindrucksvoll, doch macht der **Battlefield 1942**-Nachfolger auch Spaß? Der ausführliche PC Games-Test zeigt Stärken und Schwächen.



Unreal Tournament 2004 (dt.)

Was im Vorgänger aus Zeitmangel fehlte, steht nun im Mittelpunkt: Jeeps, Panzer und Flieger verleihen dem neuen **Unreal Tournament 2004** taktische Tiefe.

Sport

Tipps & Tricks

Spieltipps

Hardware

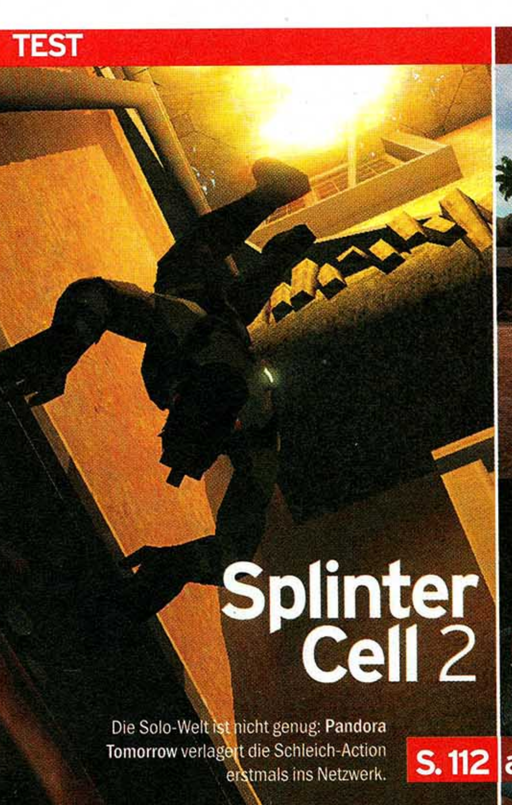
PC-Games-Einkaufsführer

News

Hardware-Thema

Service

TEST



Splinter Cell 2

Die Solo-Welt ist nicht genug: **Pandora Tomorrow** verlagert die Schleich-Action erstmals ins Netzwerk.

S. 112

TIPPS & TRICKS

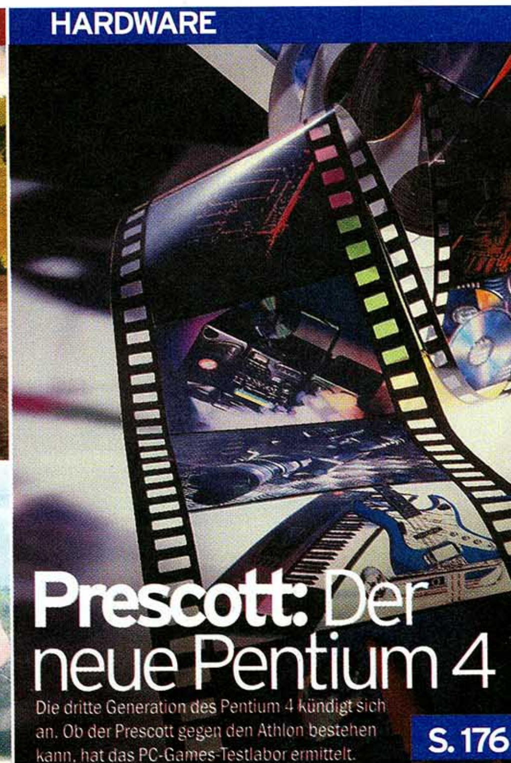


Battlefield Vietnam & Far Cry (dt.)

Sicher durch den Action-Dschungel: Wie Sie in den Action-Krachern **Far Cry (dt.)** und **Battlefield Vietnam** nicht ins Gras beißen.

ab S. 155

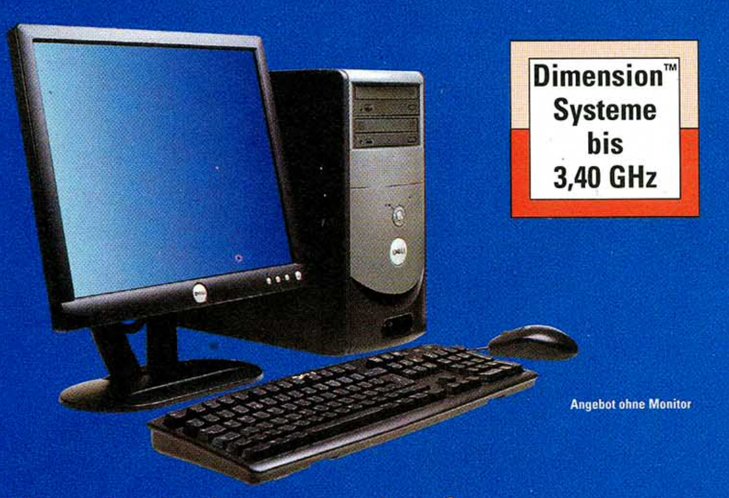
HARDWARE



Prescott: Der neue Pentium 4

Die dritte Generation des Pentium 4 kündigt sich an. Ob der Prescott gegen den Athlon bestehen kann, hat das PC-Games-Testlabor ermittelt.

S. 176



DELL™ DIMENSION™ 4600 "LARGE"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3.0 GHz und 800 MHz FSB
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 120 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional – Dell™ M992, 19" Monitor ab 266 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB nVidia® GeForce™ 5200 Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Works 7.0 (OEM[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0



Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!*



- Aufpreis auf 3.20 GHz, HT Technologie 800MHz FSB + 116 €[4]
- Aufpreis auf 3.40 GHz, HT Technologie 800MHz FSB + 290 €[4]
- Mit 250 GB** Serial-ATA Festplatte + 151 €[4]
- Mit 128 MB ATi® Radeon™ 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out + 140 €[4]
- Mit Transfer my PC (schneller Datentransfer vom alten auf neuen PC) + 50 €[4]
- Mit Logitech® Cordless Desktop® MX™ Tastatur + 99 €[6]

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[5]
E-Value: 1020-D1804

Spielen Sie aus Freude oder um zu gewinnen?

Wenn Sie Computerspiele ernst nehmen, brauchen Sie einen wirklich starken PC. Dell™ überlässt Ihnen die Entscheidung, mit welcher Hardware-Kombination Sie am besten punkten können. Maßgeschneiderte Lösungen für Ihre persönlichen Anforderungen mit leistungsfähigen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit HT-Technologie und bis zu 3.40 GHz, ultimativen Grafikkarten sowie einem Sound, der Sie umhaut. Alles mit Rücksicht auf Ihre Kostenvorstellungen, denn Sie zahlen nur für das, was Sie wirklich brauchen. Machen Sie sich stark, reden Sie mit Dell™. Wir beraten Sie gerne!



DELL™ DIMENSION™ 8300 "ROYAL"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie 3.40 GHz und 800MHz FSB
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 1024 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 500 GB** Serial-ATA Festplatten mit RAID Level 0
- Dell™ 1901FP HAS, 19" TFT-Display
- Intel® Pro 10/100/1000 Gigabit ethernet, DSL ready
- 256 MB ATi® Radeon™ XT, 8x AGP (DVI & TV-Out)
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Works 7.0 (OEM[2]), Antivirensoftware
- Multimedia Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

2.499€ Systempreis inkl. 19" TFT-Display inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!*



- Mit Dell™ USB Memory Key 128MB + 58 €[4]
- Mit Dell™ Wireless LAN Router & USB Adapter + 151 €[4]
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service + 152 €[4]
- Mit Belkin 8-in-1 Multi Card Reader + 39 €[6]

Finanzierung schon ab 79,96 € mtl.[5]

E-Value: 1020-D2804





DELL™ INSPIRON™ 8600 "ESSENTIAL"

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie
  Intel® Pentium® M Prozessor 1,40 GHz
  Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 512 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 30 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280x800)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9600 PRO TURBO Grafik
- Combo-Modul mit 8xDVD & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV-Out, Firewire, IR, ser./par., Dual-Point
- Lithium-Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM[2]), Antivirensoftware

1.449€ Systempreis inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!*



- Aufpreis auf 1.50 GHz + 58 €[4]
- Aufpreis auf 1.70 GHz + 232 €[4]
- Mit DVD+R/+RW Brenner + 140 €[4]
- Mit robustem, vielseitigen Nylon-Rucksack + 59 €[4]
- Mit Transfer my PC (schneller Datentransfer vom alten auf neuen PC) + 50 €[4]

Finanzierung schon ab 46,36 € mtl.[5]

E-Value: 1020-i4004

NEU

DELL™ INSPIRON™ 9100 "SUPREME"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie 3.0 GHz mit 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[2];CD[1])
- 512 MB Dual-Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 4x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 4x USB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh und integriertem Subwoofer
- Works 7.0 (OEM[2]), Antivirensoftware
- Dell™ TrueMobile™ 1300 802.11 b/g Wireless LAN



Systempreis inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!*



- Mit 3.20 GHz Prozessor + 116 €[4]
- Mit 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920 x 1200) + 140 €[4]
- Mit AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte + 199 €[6]
- Mit 3 Jahre Complete Care™[3] (nur mit Service verfügbar) + 197 €[4]

Finanzierung schon ab 60,76 € mtl.[5]

E-Value: 1020-i5104

DELL™ ZUBEHÖR



• Dell™ Axim™ X3i Pan/Lan
-400MHz XScale Prozessor
-64MB ROM, 32MB RAM
-3.5" TFT 65K Farb-LCD-Display
jetzt nur 344 €
SIE SPAREN 10 %



• Dell™ 2200MP Projektor
-1100 ANSI Lumen,
1800:1 Kontrast
-SVGA Auflösung (800x600)
nur 1.159€[6]



Dell™ W1700 17" LCD-TV mit TV-Tuner, Speaker, 16:9 Format, VGA, DVI, Scart, S-Video, Video, Audio, Comonent-Video
nur 769 €[6]

SAVE ONLINE

Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

www.dell.de **0800 / 8 08 33 55**

Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™.
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

Viel Power zu einem erstaunlichen Preis. Easy as



Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 55 82 · Lokaltarif, www.dell.ch

MEINUNG
DAVID BERGMANN



„Sind die ‚guten, alten Zeiten' zukunftstauglich?", Teil 2.

„Fest steht: Mit George Stobbard, Biker Ben und Sam & Max kehren im Laufe des nächsten Jahres so viele prominente Knobelklassiker auf den Bildschirm zurück wie schon lange nicht mehr." Eine mutige Feststellung meinerseits in PC Games 09/03. Mittlerweile hat Lucas Arts sowohl Vollgas 2 als auch den Nachfolger zu Sam & Max auf Eis gelegt und mich eines Besseren belehrt – wenn es in der Spielebranche etwas gibt, auf das man sich nicht verlassen sollte, sind es eben Veröffentlichungstermine. Das Aus für Hund und Hase begründeten die Kalifornier damit, dass derzeit der falsche Zeitpunkt für die Veröffentlichung eines Grafik-Adventures sei. Punkt. Das war's – mehr gibt's dazu offensichtlich nicht zu sagen. Für deutsche wie internationale Fanseiten Grund genug, theatralische „Quo vadis, Lucas Arts"-Abgesänge anzustimmen, in denen der Traditionsentwickler zum kapitalistischen Star-Wars-Merchandiser abgestempelt und damit für uncool erklärt wird. Ganz so einfach ist es dann aber wohl doch nicht. Es stimmt, Adventures erleben derzeit ein kleines Hoch – zumindest in Deutschland, wo sich engagierte Publisher wie Dtp oder Crimson Cow um erstklassige Synchronisation kümmern. Im Falle von Sam & Max 2 blickte Lucas Arts jedoch einer internationalen Veröffentlichung entgegen. Vielleicht wurde das Spiel aber auch tatsächlich den Erwartungen nicht gerecht, welcher Außenstehende weiß das schon? Wir erinnern uns an Warcraft Adventures, dessen Einstellung eine ähnliche Welle der Entrüstung hervorrief. Die ist mittlerweile aber längst verebbt. So bedauerlich das Aus für Sam & Max 2 auch sein mag – es beweist, dass Adventures noch immer ein Schattendasein fristen und weit von ihrem ehemaligen Status entfernt sind, ihn vielleicht nie wieder erreichen. Daran dürfte auch der harte Kern eines mitunter fanatischen Fanblocks nichts ändern. Ich für meinen Teil freue mich über qualitativ gute Spiele wie Black Mirror, lasse mir mein Lieblingsgenre nicht kaputtreden und springe vor Freude in die Luft, wenn beispielsweise Charles Cecil – wie geschehen – einen Nachfolger zu Beneath a Steel Sky ankündigt. Was bin ich auf den Veröffentlichungstermin gespannt ...

DAVID BERGMANN

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

Das Böse kehrt zurück

Phenomic veröffentlichte kürzlich erste Screenshots zum heiß erwarteten Add-on **Breath of Winter**, in dem das Böse tut, was es am besten kann: Es kriecht einmal mehr aus seinen versiegelt geglaubten Löchern und Sie sollen die Welt Eo retten. Konkrete Details sind noch nicht bekannt, allerdings geben Volker Wertich und sein Team die Spielzeit der Einzelspielerkampagne mit knapp 40 Stunden an – ein absoluter Spitzenwert für eine Erweiterung und angesichts des enormen Umfangs von **Spellforce** durchaus glaubwürdig. Außerdem soll es einen Spielmodus geben, in dem Spieler allein oder kooperativ ihre Helden hochleveln können. Auf den Bildern können Sie übrigens die neue Rasse der Eiselfen bewundern – ob diese auch spielbar sein wird, ist allerdings noch nicht bekannt.





CHAOS LEAGUE

Abseits des **Radsports**

Der französische Entwickler Cyanide (**Radsport Manager**) bringt mit **Chaos League** noch in diesem Halbjahr ein actionreiches Sportspiel auf den Markt. Das Prinzip ist simpel: Zwei Teams mit jeweils neun Spielern versuchen, einen Ball in die gegnerische Zone zu befördern. Allerdings gibt es dabei kein Regelwerk – vom Doping bis hin zu Zaubersprüchen ist alles erlaubt, was Spaß macht und zum Ziel führt.



EARTH 2160

Bombastische Grafik

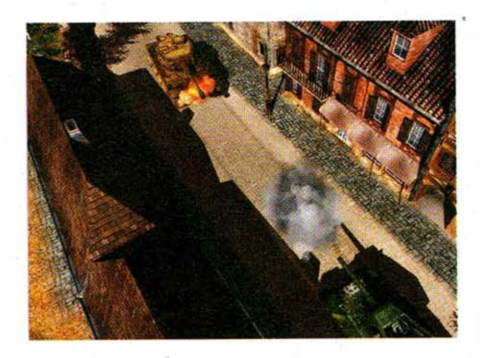
Im Spätsommer dieses Jahres beginnt eine futuristische Schlacht: In **Earth 2160**, dem Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels **Earth 2150**, kämpft der Spieler unter der Flagge vier unterschiedlicher Gruppierungen um Macht in der Galaxie. Grafik-Motor ist die **Earth III**-Engine: Bei den fantastischen Bildern handelt es sich laut den Aussagen des Herstellers Zuxxez um Spieloptik.



D-DAY

Es grünt so **grün**

Nach dem doch sehr sandigen **Afrika Korps vs. Desert Rats** geht's im Nachfolger **D-Day** in wirtlichere Gefilde. Das Echtzeit-Taktikspiel, das bereits in drei Monaten rechtzeitig zum Jahrestag der Landung in der Normandie veröffentlicht werden soll, lässt Sie die Ereignisse nach der Invasion aus Alliierter Sicht nacherleben.



SHREK 2

Der Mai wird **Shrek-**lich

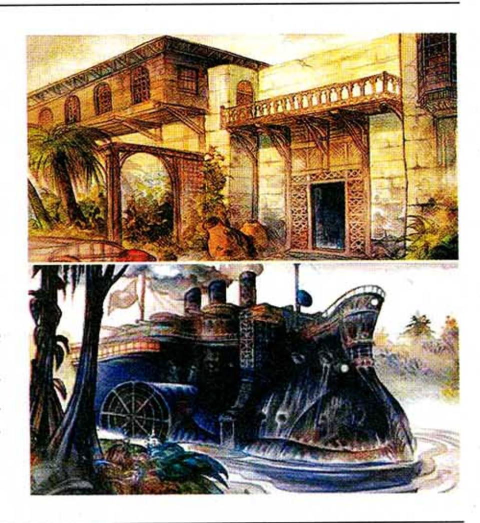
Bereits im Mai wird das Action-Adventure zum zweiten Teil der abendfüllenden Märchensaga erscheinen. Neben dem giftgrünen Oger Shrek höchstpersönlich werden zehn weitere Charaktere spielbar sein – nähere Details sind noch nicht bekannt. Der Kinofilm **Shrek 2: Der tollkühne Held kehrt zurück** startet hierzulande am 1. Juni.



LOST PARADISE

Nirgendwo in **Afrika**

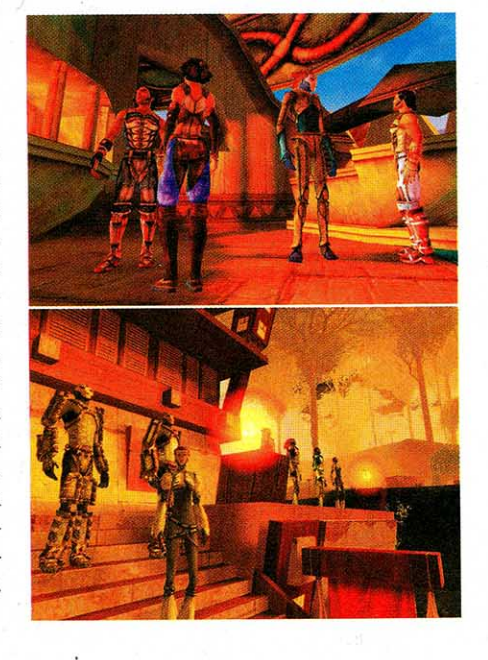
White Birds Productions – die Firma von **Syberia**-Schöpfer Benoit Sokal – entwickelt das Adventure **Lost Paradise**. Der Spieler übernimmt darin die Rolle einer jungen Frau, die das Rätsel um einen geheimnisvollen schwarzen Leoparden aufdecken will und dazu quer durch Afrika reist. Unterwegs stoßen Sie auf eine Fülle an fantasievollen Kreaturen, die sich in den prächtig gerenderten, teils surrealen Landschaften aufhalten. Das Spiel wird voraussichtlich Mitte nächsten Jahres erscheinen.



THE SAGA OF RYZOM

Exotisches Online-Rollenspiel

Das Erstlingswerk des in Frankreich ansässigen Studios Nevrax heißt **The Saga of Ryzom** und ist ein Online-Rollenspiel. Es zeichnet sich dadurch aus, dass es von gängigen Fantasy-Themen etwas Abstand nimmt und stattdessen eine eigene, fein ausgearbeitete Mythologie schafft. Der Fokus liegt – ähnlich wie in **Shadowbane** – auf dem Kampf zwischen großen Gilden. Diese errichten auf dem exotischen Planet Atys Städte, betreiben Handel und erklären sich anschließend gegenseitig den Krieg. Start-Termin: Juni 2004.



Aus für Earth & Beyond

Jetzt ist es offiziell: Laut Electronic Arts werden die Server des Online-Rollenspiels Earth & Beyond am 22. September abgeschaltet. Damit sollen freie Ressourcen für kommende Projekte geschaffen werden. Gerüchte über eine Einstellung wurden bereits vergangenes Jahr laut.

EA entwickelt „Der Pate"

Electronic Arts bestätigte Gerüchte, nach denen an einem Spiel auf Basis der Filmtrilogie Der Pate gearbeitet wird. Bekannt ist bisher aber lediglich, dass sich das recht brutale Spiel an Erwachsene richten soll. Angeblich ist außerdem geplant, extra neue Filmszenen zu drehen.

Lobby für Spieleentwickler

Am 6. März wurde G.A.M.E., der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen, gegründet. Die Vereinigung will als Interessensvertretung der deutschen Studios gegenüber Politik und Wirtschaft dienen. Zu den 16 Mitgliedern gehören unter anderem Yager Development und Rotobee (Singles).

Thief 3 nur auf DVD

Genau wie Deus Ex 2 wird auch der dritte Teil der Thief-Reihe in Deutschland exklusiv auf DVD erscheinen. Das Spiel soll unter dem Namen Thief: Deadly Shadows im Juni dieses Jahres auf den Markt kommen.

Prince-of-Persia-Film

Das Gerücht, Ubisoft befände sich in Gesprächen mit Filmemacher Jerry Bruckheimer, um eine Kinoumsetzung von Prince of Persia zu besprechen, wurde von Spieldesigner Jordan Mechner bestätigt. Dieser arbeitet laut eigener Aussage bereits am Drehbuch für den „großartigen Film".

John Romero macht Gauntlet

Midway kündigte eine Fortsetzung des Klassikers Gauntlet an. Um die Leitung soll sich John Romero kümmern, der in der Vergangenheit mit dem durchschnittlichen Ego-Shooter Daikatana Schlagzeilen machte. Bis jetzt sind weder Details zum Spiel noch ein Erscheinungstermin bekannt.

KOTOR 2 kommt

Bioware bestätigte die Entwicklung des Nachfolgers zum überaus erfolgreichen Star-Wars-Rollenspiel Knights of the Old Republic (PC-Games-Wertung: 92 Punkte). Teil 2 entsteht in Zusammenarbeit mit Obsidian Entertainment.

Was macht eigentlich ... Chris Sawyer?



Chris Sawyer ist Schotte und ein echter Einzelgänger: Bis einschließlich Rollercoaster Tycoon 2 programmierte er sämtliche seiner Spiele im Alleingang. Jetzt tat er sich mit David Brabens Team von Frontier Development zusammen, um Teil 3 der erfolgreichen Vergnügungspark-Serie zu entwickeln.

PC Games: Rollercoaster Tycoon 1 und 2 wurden von dir alleine programmiert. Wie ist es für dich, plötzlich von einem Team umringt zu sein?

Sawyer: „Ich kümmere mich normalerweise selber um den Code. Die Rolle als Berater ist eine komplett andere. Ich gab dem Entwicklungsteam die Anweisung, das Grundgerüst von **Rollercoaster Tycoon 3** so nah wie möglich am Original zu halten, aber trotzdem noch frische Ideen einzubringen. Ich will auch, dass das Team die Möglichkeiten der modernen PC-Technologie ausschöpft."

PC Games: Rollercoaster Tycoon 3 verspricht ein vielfältiges Besucher-Verhalten und eine verbesserte KI ...

Sawyer: „Das ist ein völlig neuer Aspekt. Der Spieler kann seinen Vergnügungspark direkt auf eine Zielgruppe zuschneiden. Bestimmte Attraktionen sprechen beispielsweise vor allem Teenager an. Es ist auch möglich, mit einer ausgewogenen Mischung aus Fahrgeschäften eine breite Masse glücklich zu machen. Der Gemütszustand der Besucher wird nicht nur mittels Gedankenblasen sichtbar, sondern auch durch andere Elemente: Ihr Gang macht zum Beispiel deutlich, ob sie müde oder gelangweilt sind. Ein Gast in einer Achterbahn, der seine Hände ausstreckt, fühlt sich vermutlich gut unterhalten. Ein anderer, der die Augen vor Angst weit aufreißt und sich an den Stangen festklammert, wahrscheinlich weniger gut."

PC Games: Gibt es in Teil 3 mehr Baumöglichkeiten?

Sawyer: „Noch viel mehr! Es gibt nun unterschiedliche Achterbahn-Sets und beispielsweise die Möglichkeit, die Kurvenneigung im Detail festzulegen. Außerdem kann man die Achterbahnen dank der 3D-Grafik nun direkt miterleben.

PC Games: Der Schritt von 2D auf 3D wird von Fans mit Misstrauen aufgefasst, weil dadurch der hohe Detaillevel der Vorgänger verloren gehen könnte ...

Sawyer: „Jeder im Frontier-Team ist ein großer **Rollercoaster Tycoon**-Fan und kann diese Befürchtung nachvollziehen. Deshalb geben wir uns viel Mühe, den Detailgrad beizubehalten – sowohl spielerisch als auch grafisch. Gleichzeitig wägen wir sorgfältig ab, wo es Sinn macht, neue Elemente einzufügen, die zusätzliche Optionen für den Spieler bringen. Wenn wir im Verlauf der Entwicklung mehr Informationen zum Spiel preisgeben, wird sich die 3D-Angst der Fan-Gemeinde bestimmt in Vorfreude umwandeln."



STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Es kommt **Leben ins Spiel**

Der Action-Rollenspiel-Mix **Stalker** wurde in Fachkreisen lange Zeit nur als Grafik-Demo belächelt. Kein Wunder, denn der russische Entwickler GSC Gameworlds konnte bis auf eine stabil laufende Grafikplattform wenig Spielbares präsentieren. Das hat sich jetzt geändert: GSC-Pressemensch Oleg Yavorsky präsentierte uns bei einem Besuch in der Redaktion einen interessanten Einzelspieler-Level, in dem wir auf Mutantenjagd gehen und mit NPC plaudern konnten. Interessant: Die Spielfigur besitzt ein eigenes Schadensmodell wie in **Deus Ex**, sodass man beispielsweise nach einem Beintreffer langsamer läuft. Laut Yavorsky soll die Solo-Kampagne acht Enden haben, außerdem können computergesteuerte Stalker das Rätsel von Chernobyl vor Ihnen lösen, was sich auf Ihren Spielverlauf auswirkt.

GUILD WARS

Online-Rollenspiel **ohne Grundgebühr**

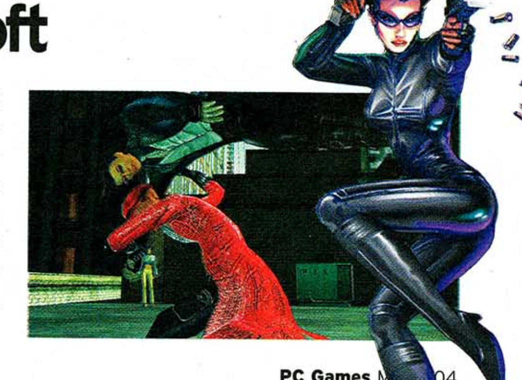


ArenaNet möchte in der zweiten Hälfte des Jahres **Guild Wars** fertig stellen, ein Online-Rollenspiel im Fantasy-Bereich, das sich von Genre-Kollegen in einigen Punkten unterscheidet. Es soll beispielsweise keine Grundgebühr kosten und das Hauptaugenmerk auf den Kampf zwischen Spielern legen – allerdings ohne Stufenunterschied, sodass die Chancen für alle Teilnehmer gleich sind.

MATRIX ONLINE

Jetzt **ohne Ubisoft**

Warner Bros. Interactive Entertainment und Ubisoft gaben das Ende der Zusammenarbeit an **Matrix Online** bekannt. Das Online-Rollenspiel wird jedoch noch immer von Monolith (**No One Lives Forever**) betreut. Jason Hall, Chef von Warner Interactive, bestätigte außerdem den geplanten Erscheinungstermin im November – und kündigte den Beta-Test für diesen Frühling an.



Ultima-Online-Add-on
Das Online-Rollenspiel-Urgestein bekommt im Herbst ein weiteres Add-on. Obwohl der Name noch nicht feststeht, sind bereits Spiel-Details bekannt: So soll das Zusatzpaket mehr Möglichkeiten bei Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen und asiatisch angehauchte Szenarien bieten.

Rollenspiel-Paket
Der Publisher Koch Media bringt am 9. April ein Spielepaket heraus. Die Sammlung trägt den Titel „Heldenzeit", kostet 35 Euro und enthält folgende Titel: Gothic 2 (91 %), Arx Fatalis (83 %), Etherlords (82 %) und Gorasul (61 %).

Sam & Max 2 gestoppt
Lucas Arts stellt die Entwicklung des Adventures Sam & Max 2 ein. Mike Nelson, der Finanzchef der Firma, begründet diese Entscheidung folgendermaßen: „Nach sorgfältiger Sondierung der Marktsituation entschieden wir, dass jetzt nicht die richtige Zeit für ein Grafik-Adventure ist" – eine Meinung, die bei den Fans auf massives Unverständnis stößt.

Beneath a Steel Sky 2
Die Baphomets Fluch 3-Macher von Revolution Software programmieren am Nachfolger zum Adventure-Klassiker Beneath a Steel Sky, der 1994 erschien. Übrigens: Die Vollversion des Originals finden Sie im Internet auf der Seite www.scummvm.org.

Far-Cry-Kinofilm
Das US-Magazin Hollywood Reporter wusste es zuerst: Produzent und Regisseur Uwe Boll (House of the Dead) hat sich die Filmrechte an Far Cry (dt.) geschnappt. Für die Kinoumsetzung plant Boll ein Budget von 25 Millionen Dollar, die Premiere findet voraussichtlich erst irgendwann im Jahr 2005 statt.

Duke Nukem Forever
George Broussard von 3D Realms verriet im offiziellen Duke Nukem Forever-Forum unter anderem, dass sich der Multiplayer-Part nicht mit dem aus Unreal Tournament 2004 (dt.) wird messen können. Grund: fehlende Entwicklungszeit. Weiteres Bonmot: Die Wichtigkeit der KI in Spielen wird seiner Meinung nach allgemein überschätzt.

24 - Spiel zur Serie?
In einem Interview mit dem britischen Radiosender BBC 1 hat die Schauspielerin Elisha Cuthbert (spielt in der US-Thriller-Serie 24 die Tochter von Jack Bauer) verraten, dass ein Computerspiel zu der Reihe in Entwicklung ist. Details wurden allerdings nicht bekannt.



STARSHIP TROOPERS
Insektenplage in 2005

Der Film genießt längst Kult-Status, das Spiel dazu ist fürs nächste Jahr angekündigt: **Starship Troopers** von Strangelite (zuletzt verantwortlich für die PC-Umsetzung von **Crazy Taxi 3**) wird ein Ego-Shooter, wie er im Buche steht – keine Taktik, kein Team-Management, nur Ballerspaß. Im Vordergrund stehen Massenschlachten, wie sie beispielsweise im Kinovorbild beim Gefecht um Whiskey Alpha Outpost vorkommen: Hunderte der Käfer sollen gleichzeitig auf dem Bildschirm herumtoben. Die Story orientiert ich vorrangig am ersten Film, es sollen aber auch Elemente des zweiten Teils vorkommen. Die Bilder geben bereits einen Vorgeschmack und zeigen den Detailgrad der 3D-Grafik. Weitere Informationen zur Grafik-Engine und dem Spiel will der Entwickler in den nächsten Monaten veröffentlichen.

PARIAH
Neuer Shooter der Unreal-Erfinder

Digital Extremes, die maßgeblich an der Entwicklung der **Unreal**-Serie beteiligt waren, haben erste Details zu ihrem neuen Spiel angekündigt. Der storylastige Shooter soll auf den Namen **Pariah** hören und auf einem fernen Alien-Planeten spielen. Grafisch setzt das Team um James Schmalz dabei auf die neueste **Unreal**-Engine. Nähere Infos und einen Erscheinungstermin will Digital Extremes im Rahmen der diesjährigen E3 bekannt geben.



VIRTUAL SKIPPER 3
Ich will Meer!

Der dritte Teil der Segel-Simulation **Virtual Skipper** sticht Anfang Mai in See. In sechs detailgetreu nachgebildeten Buchten wie Sydney, San Francisco oder Tahiti gehen Sie mit vier Bootsklassen an den Start. Hobbysegler freuen sich auf echt wirkende 3D-Grafik sowie realistische Seeverhältnisse, Winde, Gezeiten und Strömungen. Neben dem Solospiel ist auch ein Mehrspielermodus mit Online-Regatten und Teamrennen vorgesehen.



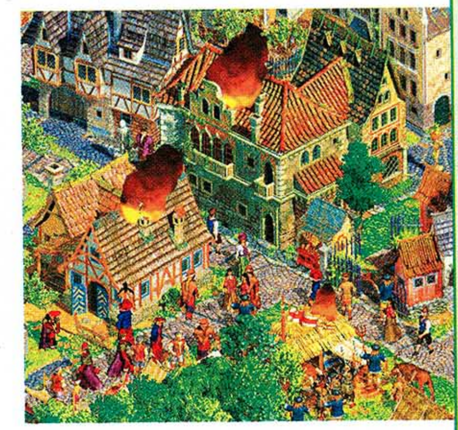
PC GAMES HARDWARE
Teure Fehlkäufe vermeiden

Das neue Sonderheft der *PC Games Hardware* ist Ihre Machete im Grafikkarten-Dschungel: Chipsatz-Übersicht, 40 Grafikkarten-Tests und Dutzende sofort umsetzbarer Tipps für mehr Leistung und bessere Qualität. Auf drei CD-ROMs: Tools, Benchmarks, Referenz-Treiber, spektakuläre Technologie-Demos. Den Durchblick im Grafikkarten-Markt gibt's für 5,99 Euro.



ANNO 1503

Kein Mehrspielermodus für Anno 1503!



Schlechte Nachrichten für alle Fans des Aufbau-Bestsellers **Anno 1503**. Sunflowers hat die Arbeiten an dem seit über einem Jahr versprochenen Mehrspielermodus eingestellt. Als Grund für die hochnotpeinliche Kapitulation nennt das Entwicklerstudio massive technische Probleme. Eigenen Angaben zufolge hat man mehr als 20 verschiedene Versionen des Patches getestet, doch keine einzige lief länger als zwei Stunden stabil. Der Sturm der Entrüstung auf diese Meldung war so enorm, dass Sunflowers und Max Design sogar einen zweiten „offenen Brief" nachreichten.

SABOTAIN

Von Deus Ex inspiriert

Der russische Entwickler Akella produziert den Action-/Rollenspiel-Mix **Sabotain**. Darin übernehmen Sie entweder die Rolle von Elite-Agent Kent Reed oder die der Attentäterin Alex Keeton. Schauplatz ist eine futuristische Stadt, die Sie aus der Ego-Perspektive erleben, ähnlich wie in **Deus Ex**. Auch spielerisch orientiert man sich am Warren-Spector-Titel: So sollen die 17 Missionen drei unterschiedliche Pfade enthalten, die man beschreiten kann – je nach Spielstil. Termin: Frühling 2004.



MYTHORA

Von Fantasy bis Sci-Fi

Der noch nicht sehr bekannte Entwickler Teleplan tüftelt am Rollenspiel **Mythora**. Darin lenkt der Spieler eine dreiköpfige Party durch 500 **Baldur's Gate**-ähnliche Schauplätze, um seiner Vergangenheit auf die Spur zu kommen. Der Clou: Das Spiel beginnt klassisch, also mit magischen Schwertern, Zaubersprüchen und Orks, entwickelt sich dann aber zum Science-Fiction-Titel, in dem Sie beispielsweise auch mit Raketenwerfern schießen. Termin: Mai 2004.



BUCHTIPP

So klappt der Einstieg

Immer wieder werden wir nach Buchtipps für PC-Neulinge gefragt – auch deshalb, weil viele Discount-PCs ohne vernünftige Dokumentation ausgeliefert werden. Empfehlenswert: Das 400-Seiten-Werk **PC Einsteigerwissen** vom Metys-Verlag. Verständlich erklärt werden unter anderem Windows XP, der Internet Explorer und Outlook Express. Komplett in Farbe kostet die 2004er-Ausgabe knapp 18 Euro – Probe-Kapitel unter www.metys.de!



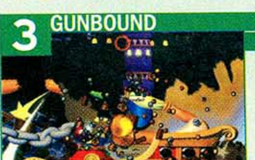
Die 10 besten Freeware-Spiele

1 WARNING FOREVER
Hersteller: Hikware
Quicklink: 23SU



Endgegner folgt auf Endgegner, einer größer als der andere. Level auf Level grellere Explosionen, durchschlagendere Waffen, mehr Adrenalin. Genial!

2 GLTRON
Hersteller: Andreas Umbach
Quicklink: 23SW



Vor allem im Mehrspielermodus ist diese Variante von **Tron** oder **Snake** ungeschlagen. Sieht einfach aus, spielt sich simpel, ist aber schwer zu meistern.

3 GUNBOUND
Hersteller: Softnyx
Quicklink: 23SX



Wie bei **Worms** bekämpfen sich die Spieler auf einer 2D-Karte. Für gute Treffer gibt es Gold, mit dem die Spielfigur besser ausgerüstet werden kann.

4 SOLDAT
Hersteller: Michael Marcinkowski
Quicklink: 23SZ



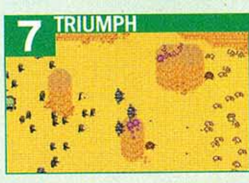
Der Macher selbst beschreibt es als Mischung aus **Worms** und **Counter-Strike** – und das kommt dem 2D-Ballerspiel erstaunlich nahe.

5 VISUAL PINBALL
Hersteller: Randy Davis
Quicklink: 23SY



Kleine, aber feine Flipper-Simulation mit riesiger Fangemeinde. Dank des mitgelieferten Editors stehen im Internet unzählige Tische zum kostenlosen Download bereit.

6 LITTLE FIGHTER 2
Hersteller: Marty und Starsky Wong
Quicklink: 23S6



Putzig animierte Anime-Figuren liefern sich auf zweidimensionalen Arenen coole Box- und Kickduelle. Vor allem mit vier menschlichen Mitspielern ein Heidenspaß!

7 TRIUMPH
Hersteller: Darksun Games
Quicklink: 23S2



Bugs drohen die Menschheit auszurotten! Sie kämpfen im Team gegen die Insektenplage – und gewinnen nur, wenn Sie rechtzeitig alle Extras einheimsen.

8 JARDINAINS
Hersteller: Magic Chopstick Games
Quicklink: 23S3



Ein simpler **Arkanoid**-Klon, der durch zahlreiche Extras (Verkleinern oder Vergrößern des Spielgeräts) und Gartenzwerge kurzweilig ausfällt.

9 TAKATIS
Hersteller: Poke 53280
Quicklink: 23S4



Die Namensverwandtschaft mit **Katakis** kommt nicht von ungefähr: **Takatis** zollt dem Ballerklassiker in Optik, Spielablauf und Sound Respekt.

10 FIRE
Hersteller: Stéphane Mitermite
Quicklink: 23S5

Mit einer Kugel gilt es, in labyrinthartigen Levels kleine Flämmchen zu löschen. Ein suchtgefährliches Minispielchen.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 22) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen

1



SÖLDNER: SECRET WARS Die Testphase ist in vollem Gange, am 27. Mai 2004 soll's erscheinen. Die Commander-Funktion verspricht, endlich Ordnung in dem aus Vorbildern wie **Battlefield** bekannten Chaos verschiedener Truppenteile zu schaffen.

2



PORT ROYALE 2 Endgültiger Termin: 30. April. Wer die große Vorschau in Ausgabe 04/04 gelesen hat, weiß, dass die Chancen für eine neue WiSim-Referenz gut stehen.

3



DUNGEON SIEGE 2 Microsoft hat das prachtvolle Action-Rollenspiel für die US-Holiday-Season 2004 angesetzt, auf Deutsch: Weihnachten dieses Jahres.

Top 3 Aufsteiger

1



AGE OF EMPIRES 3 Kaum gibt es die ersten Gerüchte, schon wählt der riesige **Age of Empires**-Fanblock das Spiel in die Top 5. Erwartet wird, dass Bruce Shelley und seine Mannen auf der E3 im Mai die Katze aus dem Sack lassen.

2



DTM RACE DRIVER 3 Drei Gründe für Platz 12: überarbeitetes Schadensmodell, stärkere KI und der Verzicht auf den pomadigen Hauptdarsteller Ryan McKane.

3



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW Der Nachfolger lockt erneut mit hochgradig spannendem Schleich-Spaß plus innovativen Multiplayer-Modus. Reicht das? Der Test auf Seite 112 gibt Auskunft.

Top 3 Absteiger

1



SAM & MAX 2 Nicht nur **Sam & Max**-Erfinder Steve Purcell ist verärgert über den überraschenden Stopp des zweiten Teils. Die Fans des legendären Detektiv-Duos werden vorerst auf eine Fortsetzung des Klassikers verzichten müssen.

2



BLACK & WHITE 2 Noch 2004 macht Peter Molyneux Sie wieder zum Tiger-Dompteur. Tipp: Das exklusive **Black & White 2**-Tagebuch auf www.pcgames.de.

3



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Der freie Fall geht weiter: **Medal of Honor: Pacific Assault** purzelt aus den Top 20. **Far Cry (dt.)** gibt's eben schon zu kaufen ...

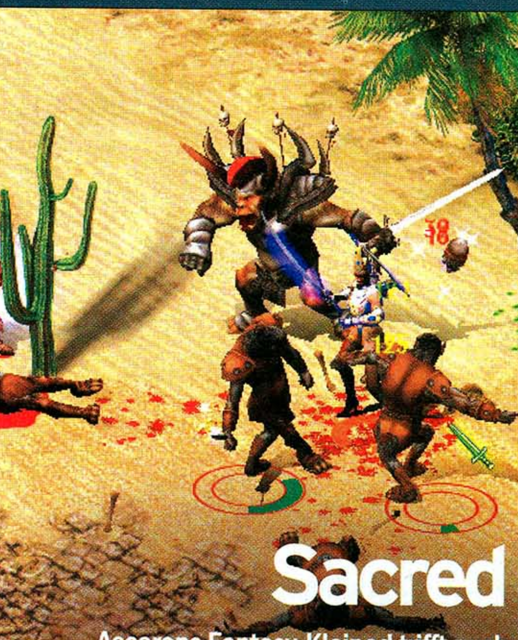
Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

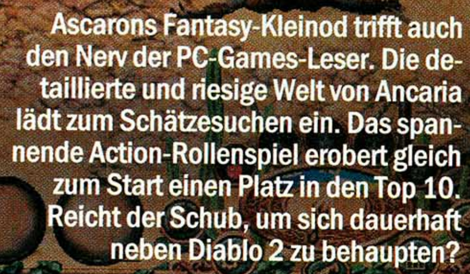
Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Sommer 2004 11/03
2 (3)	▲	**Far Cry (dt.)** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	25. März 2004 Test ab Seite 66
3 (2)	▼	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	2. Halbjahr 2004 10/03
4 (4)	-	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	26. März 2004 Report ab Seite 26
5 (-)	NEU	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	- -
6 (6)	-	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Ende 2004 07/03
7 (7)	-	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Herbst 2004 01/04
8 (10)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	18. März 2004 08/03
9 (8)	▼	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EALA	Herbst 2004 Seite 40
10 (8)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Ende 2004 07/03
11 (13)	▲	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	27. Mai 2004 03/04
12 (-)	NEU	**DTM Race Driver 2** Rennspiel	Codemasters Codemasters	April 2004 04/04
13 (19)	▲	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubisoft Frankreich Ubisoft	25. März 2004 Test ab Seite 112
14 (18)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	Ende 2004 Seite 42
15 (21)	▲	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Turtle Rock	26. März 2004 Test ab Seite 114
16 (11)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2004 05/03
17 (15)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	N. n. b. -
18 (16)	▼	**Call of Duty Add-on** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	2004 -
19 (-)	NEU	**Driver 3** Rennspiel	Reflections Atari	3. Quartal 2004 Seite 62
20 (17)	▼	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	USA: Erhältlich -
21 (25)	▼	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	N. n. b. Gas Powered Games	N. n. b. -
22 (-)	-	**Colin McRae Rally 4** Motorsport	Codemasters Codemasters	26. März 2004 Test ab Seite 128
23 (23)	-	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
24 (20)	▼	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 10/03
25 (28)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
26 (32)	▲	**Thief 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	1. Hälfte 2004 06/03
27 (23)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
28 (24)	▼	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2005
29 (30)	▲	**Star Wars: Battlefront** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	3. Quartal 2004 03/04
30 (34)	▲	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	Spellbound Spellbound	2004 -
31 (29)	▼	**Sam & Max 2** Adventure	N. n. b. Lucas Arts	Projekt gestoppt -
32 (31)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	N. n. b. Nival Interactive	N. n. b. -
33 (39)	▲	**Counter-Strike 1.7** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	2004 -
34 (42)	▲	**Port Royale 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Ascaron	30. April 2004 04/04
35 (36)	▲	**Starcraft Ghost** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Blizzard	N. n. b. -
36 (33)	▼	**Pirates! (Neuauflage)** Strategie	VAtari Firaxis	3. Quartal 2004 Seite 58
37 (43)	▲	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
38 (-)	NEU	**Harry Potter und der Gefangene von Askaban** Action-Adventure	EA UK Electronics Arts	28. Mai 2004 -
39 (49)	▲	**Fable** Rollenspiel	N. n. b. Lionhead	N. n. b. -
40 (35)	▼	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	2. Quartal 2004 09/03
41 (37)	▼	**Runaway 2** Adventure	Crimson Cow Pendulo	4. Quartal 2004 -
42 (-)	NEU	**Dungeon Lords** Action-Rollenspiel	Crimson Cow (DE) Heuristic Park	1. Quartal 2004 -
43 (38)	▼	**Painkiller** Ego-Shooter	Dreamcatcher People Can Fly	29. März 2004 03/04
44 (40)	▼	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV GSC Gameworld	2004 -
45 (-)	NEU	**Zoo Tycoon 2** Rennspiel	Microsoft Synetic	3. Quartal 2004 -
46 (41)	▼	**Silent Hill 4** Adventure	Konami Konami	N. n. b. -
47 (46)	▼	**Matrix: Online** Online-Rollenspiel	Ubisoft Monolith	Mitte 2004 -
48 (-)	NEU	**The Bard's Tale** Rollenspiel	inXile Entertainment inXile Entertainment	4. Quartal 2004 -
49 (-)	NEU	**Bad Boys 2** Action-Adventure	NBG EDV Empire Interactive	24. März Test auf Seite 124
50 (-)	NEU	**Nexus** Strategie	HD Interactive Mithis Games	September 2004 -

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts







Sacred

Ascarons Fantasy-Kleinod trifft auch den Nerv der PC-Games-Leser. Die detaillierte und riesige Welt von Ancaria lädt zum Schätzesuchen ein. Das spannende Action-Rollenspiel erobert gleich zum Start einen Platz in den Top 10. Reicht der Schub, um sich dauerhaft neben Diablo 2 zu behaupten?

ABSTEIGER DES MONATS



Das mächtige Laserschwert-Gewitter flaut ab: Jedi Knight 3 wird allmählich nach unten durchgereicht. Immerhin: Knights of the Old Republic verteidigt die Ehre des Star-Wars-Clans in den PC-Games-Lesercharts.

DAUERBRENNER DES MONATS



Der Nachfolger hat auf Anhieb die Spitze der Verkaufs-Charts erobert, doch Battlefield 1942 wird sicher noch viele Monate lang zu den Favoriten gehören – aktuell reicht es trotzdem noch für Platz 2.

BELIEBTESTE GENRES



Lange motivierende Rollenspiel-Welten wie Gothic 2 und Multiplayer-Spaß im Team (Battlefield & Co.) sind nach wie vor wahre Renner. Der Überraschungshit Need for Speed: Underground bleibt souveräner Spitzenreiter.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Action-Spezialisten wie Activision und Take 2 sind dem Platzhirsch Electronic Arts knapp auf den Fersen. Wechselt Ubisoft mit Splinter Cell 2 und Far Cry (dt.) im nächsten Monat auf die Überholspur?

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler Anbieter	Test in Ausgabe PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(1)	–	Need for Speed: Underground	EA Blackbox Electronic Arts	01/04 86	
2	(6)	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions Electronic Arts	11/02 87	
3	(3)	–	GTA Vice City	Rockstar Activision	07/03 86	
4	(2)	▼	Call of Duty	Infinity Ward Activision	12/03 86	
5	(4)	▼	C&C Generäle: Die Stunde Null	EA LA Electronic Arts	10/03 90	
6	(10)	▲	Counter-Strike (dt.)	Valve Vivendi Universal	02/01 84	
7	(9)	▲	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes Jowood/Koch Media	10/03 90	
8	(7)	▼	Max Payne 2	Remedy Take 2	12/03 89	
9	(8)	▼	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard Vivendi Universal	08/03 92	
10	(-)	NEU	Sacred	Ascaron Take 2	04/04 85	
11	(5)	▼	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard Vivendi Universal	08/00 86	
12	(11)	▼	Knights of the Old Republic	Bioware Activision	01/04 92	
13	(12)	▼	Spellforce	Phenomic Jowood	01/04 90	
14	NEU	–	X2: Die Bedrohung	Egosoft Koch Media	03/04 82	
15	(13)	▼	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Epic Atari	11/02 92	
16	(14)	▼	Anno 1503-Add-on	Max Design/Sunflowers Electronic Arts	02/03 89	
17	(21)	▲	Splinter Cell	Ubisoft Montreal Ubisoft	03/03 90	
18	(17)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware Avalon	11/00 89	
19	(16)	▼	Mafia	Illusion Softworks Take 2	10/02 89	
20	(-)	NEU	Age of Empires 2	Ensemble Studios Microsoft	11/99 85	
21	(20)	▼	Fußballmanager 2004	EA Sports Electronic Arts	01/04 87	
22	(18)	▼	Morrowind/Add-ons	Bethesda Softworks Ubisoft	07/02 91	
23	(15)	▼	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software Activision	10/03 90	
24	(19)	▼	FIFA Football 2004	EA Sports Electronic Arts	12/03 89	
25	(23)	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 Electronic Arts	02/02 87	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND — Quelle: SATURN

1. BATTLEFIELD VIETNAM
2. SACRED
3. DEUS EX: INVISIBLE WAR
4. UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)
5. X2: DIE BEDROHUNG
6. SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE
7. DIE SIMS SUPER DELUXE
8. UNREAL TOURNAMENT 2004 SPECIAL EDITION (DT.)
9. FUSSBALLMANAGER 2004
10. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. BATTLEFIELD VIETNAM
2. DARK AGE OF CAMELOT: TRIALS OF ATLANTIS
3. CALL OF DUTY
4. CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04
5. UNREAL TOURNAMENT 2004
6. X2: DIE BEDROHUNG
7. FAR CRY
8. DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
9. DIE SIMS: HOKUS POKUS
10. BATTLEFIELD 1942 DELUXE EDITION

Quelle: MCV

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Begehrte Werte



10x MAX P-01 MP3-USB Stick

Wert: je 109 Euro

Der MAX P-01 vereint USB-Stick und MP3-Player. Das Gerät verfügt über ein hintergrundbeleuchtetes Display und eine Speicherkapazität von 128 Megabyte.

3x MAX P-02 Flash-MP3 Player

Wert: je 169 Euro

Der MAX P-02 verbindet FM Radio mit einem 128-Megabyte-MP3-Player. Der Musikzwerg kann über das eingebaute Mikrofon auch als Diktiergerät verwendet werden.

Ausführliche Produktinformationen zu den Maxfield-MP3-Playern finden Sie auf der Hersteller-Webseite www.maxfield.de.

Dark Age of Camelot

1x Unterwasserkamera Reefmaster

Wert: 398 Euro

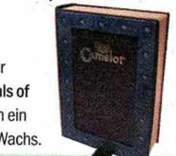


Entdecken Sie Atlantis mit der Unterwasserkamera zu Dark Age of Camelot.

1x Trials of Atlantis Special Limited Edition

Wert: je 79 Euro

Dark Age of Camelot inklusive der Erweiterungen **Shrouded** und **Trials of Atlantis**. Das Paket enthält zudem ein mittelalterliches Siegel inklusive Wachs.



Listan be quiet!

2x Netzteil Be Quiet! Black Line 350 Watt

Wert: je 62 Euro

350-Watt-Netzteil mit temperaturgeregeltem, superleisem Lüfter.



2x Revoltec Kartenleser

Wert: je 40 Euro

Der Procyon Speicherkartenleser kann in jeden freien 5,25"-Laufwerksschacht eingebaut werden. Inklusive 2 USB-Ports und Firewire-Anschluss.



2x Netzteil Be Quiet! Color Line 400 Watt

Wert: je 88 Euro

Extrem leises und leistungsstarkes Netzteil nach ATX-1.3-Spezifikation mit beleuchtetem Lüfter.



2x Revoltec Tattoo Art Design Case

Wert: je 130 Euro

Dank des exklusiven Revoltec Tattoo-Design werden die bekannten und beliebten Chieftec DX-Gehäuse zu unverwechselbaren Designerstücken.



Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 8" an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Anschließend erhalten Sie fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Beispielsweise: Welches Kürzel trägt Atis neuester Radeon-Grafikchip? a) XL b) XT c) TX. Danach schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 8 x" an die 811 14 (bzw. Auslandsnummer). Das „x" steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „PCG 8 b". Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS usw. sowie zum Abschluss des Quiz eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Hersteller und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12 | Teilnahmeschluss ist der 28. April 2004

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 28. April 2004)

PC-Games-Charts (Seite 20)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 9 LIEBLINGSSPIEL"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 18)

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 10 SPIELENAME"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An den Umfragen und Gewinnspielen auf dieser Seite können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

1&1 DSL schnel

bis zu 1.024 kbit/s!

bis zu 2.048

bis zu 3.072 kb

NEU!

1&1 DSL-Tarife – mit bis zu 1.024, 2.048 oder 3.072 kbit/s!

Der Preis bleibt immer gleich!

1&1 unterstützt die neuen T-DSL-Geschwindigkeiten: 1.024, 2.048 und 3.072 kbit/s! Damit surfen Sie jetzt noch schneller! Egal, für welchen 1&1 DSL-Zeit- oder Volumentarif Sie sich entscheiden – unsere Preise gelten für alle drei Geschwindigkeiten! Und das Beste ist: In allen 1&1 DSL-Tarifen sind wertvolle Features inklusive, für die Sie sonst oft extra zahlen müssen, z. B. die eigene .de-Domain, Kindersicherung, Virenschutz etc.

1&1 DSL-Zeittarife

Ideal für alle, die ungefähr wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die monatlich bis zu 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet.







1&1 DSL-Volumentarife

Ideal für alle, die beim Surfen nicht auf die Uhr schauen wollen oder gerne **permanent online** sind. So nutzen Sie den Komfort einer Standleitung und sind jederzeit über aktuelle News, Börseninfos und E-Mails informiert.







Sollten Sie Ihr Zeit- und Volumenkontingent einmal überschreiten – also länger als die vereinbarte Zeit bzw. mehr als das Freivolumen versurfen – zahlen Sie lediglich günstige 1,2 Cent pro Minute bzw. MB. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.

Informationen über unsere Flatrate-Angebote und tagesaktuelle Preise finden Sie im Internet.



0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)

Blick in die Zukunft

Neue Grafikprozessoren, BTX PCI-Express, : **In diesem Jahr wird der PC-Markt komplett umgekrempelt.** PC Games hat auf der CeBIT die wichtigsten Technik-Trends für Spieler gesichtet.

LAN-PARTY Am Stand von Shuttle konnten aktuelle Top-Titel auf den Mini-PCs Probe gespielt werden.

Grafikkarten

Das High-End-Duell zwischen dem NV40 von Nvidia und Atis R420 verschiebt sich voraussichtlich auf April. Dafür wurden die ersten lauffähigen Karten für das neue PCI-Express-Steckformat ausgestellt, welches die aktuellen AGP- und PCI-Slots ablöst. PCI-Express gibt es in vier Versionen: Die beiden wichtigsten sind die x1-Variante für TV-, Netzwerk- oder Soundkarten und das Spitzen-Modell x16 für Grafikkarten, das eine Datenübertragung von bis zu 4 GByte pro Sekunde in beide Richtungen ermöglicht. AGP 8x schafft nur 2,1 GByte/s, zudem fehlt die Möglichkeit, den Grafikspeicher auszulesen. Um den zusätzlichen Rückkanal von PCI-Express nutzen zu können, ist eine spezielle Anpassung von Spielen erforderlich. Daher bringt diese neue Funktion – ebenso wie die höhere Übertragungsgeschwindigkeit – zunächst keinen Performance-Vorteil. Nvidia rüstet seine aktuellen Grafikchips mit einer speziellen Bridge für PCI-Express x16 aus. Die ersten Mainboard-Chipsätze mit PCI-Express-Unterstützung kommen von Intel und Via. Da das neue Steckformat zu aktuellen Karten inkompatibel ist, verfügen alle vorgestellten Mainboards auch über gewöhnliche PCI-Slots.

Mainboards und Speicher

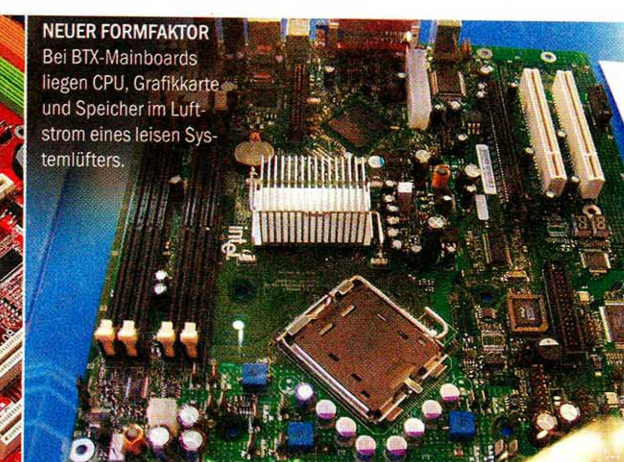
Klares Highlight im Infrastruktur-Bereich sind die beiden Intel-Chipsätze Grantsdale und Alderwood für den neuen Sockel 775 – geeignet für Pentium-4-CPUs mit Prescott-Kern, die voraussichtlich mit 3,6 GHz starten. Der Sockel 775 verfügt über eine verbesserte Prozessor-Halterung und benötigt angepasste Kühler. Ebenfalls neu: Die Intel-Chipsätze unterstützen PCI-Express und DDR-II-Speicher. Ganz im Sinne des Home-Entertainment ist der Achtkanal-Onboard-Sound. Dank der freien



NEUER STANDARD Ati plant mit der nächsten Grafikkarten-Generation auf das neue Steckformat PCI-Express umzusteigen.



NEUE INTEL-PLATINE Grantsdale und Alderwood unterstützen als erste Chipsätze PCI-Express und DDR-II-Speicher.



NEUER FORMFAKTOR Bei BTX-Mainboards liegen CPU, Grafikkarte und Speicher im Luftstrom eines leisen Systemlüfters.

Routing-Matrix ist es egal, welchen Anschluss Sie verwenden – die Software der Platine erkennt selbstständig, ob Sie etwa ein 7.1-Soundsystem oder ein Headset benutzen. Das Top-Modell Alderwood bietet zudem eine Speicheroptimierung (ähnlich PAT beim Canterwood) und kommt nur mit DDR-II-Speicher und 200 MHz Frontside-Bus zurecht. Der günstigere Grantsdale unterstützt dagegen auch DDR-I-RAM. Via bietet mit dem PT890 einen Chipsatz für den Sockel 775 an, der neben PCI-Express weiterhin mit AGP-Grafikkarten zusammenarbeitet. AMD hielt sich mit Neuigkeiten zurück. Für Ende Mai erwarten wir allerdings den neuen Athlon-64-Sockel 939. Bei Corsair und Twinmos gab es erste DDR-II-Speichermodule mit 533 MHz (4 x 133 MHz) zu sehen, die jedoch noch mit sehr hohen Latenzzeiten arbeiten (CL4). Zudem wurden erste Gehäuse und Mainboards nach BTX-Standard vorgestellt. Der ATX-Nachfolger sieht einen großen und daher leisen Lüfter in der Gehäusefront vor. CPU, Northbridge und Speicher werden auf der Platine neu angeordnet, um von diesem kühlenden Luftstrom zu profitieren.

Home & Multimedia

Als eines der Kernthemen der Messe präsentierten fast sämtliche Multimedia- und PC-Hersteller Lösungen, wie sich Fotos, Videos und Musik überall in den eigenen vier Wänden wiedergeben lassen. Shuttle setzt bei seinen Mini-PCs für das Wohnzimmer auf ein noch kompakteres Design. Durch ein externes, passiv gekühltes Netzteil soll zusätzlich dem ruhigen DVD-Genuss in der guten Stube nichts mehr im Wege stehen. MSI entwickelt seine MEGA-PC-Reihe weiter und präsentierte eine neue Version des Stereo-Anlagen-Barebone-Hybriden. Radio- und CD-Wiedergabe sind bei diesen Geräten auch bei ausgeschaltetem PC möglich. Pinnacle setzt mit seinem Konzept „Show Center" auf ein bestehendes 100-MBit-Netzwerk im Haus. Das Gerät in der Größe eines DVD-Players wird auf dem Fernseher platziert und bietet einen menügestützten Zugriff auf die Medien-Daten des PCs. Neben Devolo mit seinen DLAN-Audio-Adaptern (siehe Hardware-Meldungen auf Seite 174) stellt Creative mit dem Sound Blaster Wireless Music eine Lösung vor, um Audio-Dateien vom heimischen PC über ein WLAN in die Stereoanlage zu leiten. Kernstück des Geräts ist eine Fernbedienung mit Display, über die sich in den Musik-Verzeichnissen des PCs navigieren lässt.

Mehr denn je gehörten TFT-Displays zu den Top-Themen der Messe. Getrieben von der Aussicht auf hohe Margen, bieten immer mehr Hersteller – wie etwa Teac – die flachen Monitore an. ViewSonic stellte mit dem VP201b ein 20-Zoll-Spieler-TFT mit einer Reaktionszeit von 16 ms vor. Standbesucher konnten das Gerät mit der offiziellen GT-Simulation **GTR** des Entwicklers Simbin testen. Auch Shuttle stellte eine eigene TFT-Monitor-Reihe vor. Die Geräte in Mini-PC-Tradition sind durch einen Tragegriff transportabel und eignen sich Dank hoher Strapazierfähigkeit für den Einsatz auf LANs.

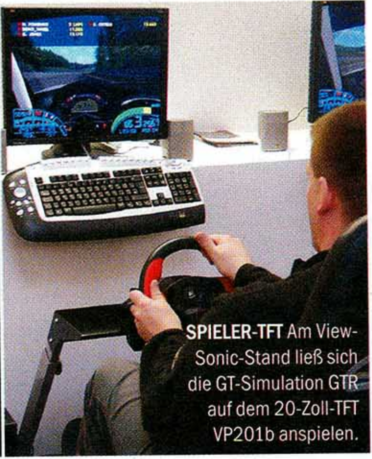
Kurioses

Die CeBIT ist immer wieder für Überraschungen gut – und so fanden wir das eine oder andere kuriose Produkt auf der Messe. Transcend zeigte an seinem Stand beispielsweise einen digitalen Bilderrahmen mit 6,5-Zoll-Display. Das Gerät zeigt Bilder und Videos an, die sich auf dem 64 Megabyte großen, internen Speicher befinden. Wer in Zukunft für ein paar Schnappschüsse die Digitalkamera im Schrank lassen will, greift zum USB-Stick-Digicam-Hybriden. Die auf der Messe gezeigten Geräte, unter anderem von Twinmos, bieten eine Auflösung zwischen 640x480 und 1.280x1.024 Bildpunkten. MSI präsentierte hingegen einen laufenden PC, der in einem Brotbackautomaten bei 70 Grad röstete. Mit diesem Versuchsaufbau lässt sich die Lebensdauer einzelner Komponenten ermitteln, da die hohe Temperatur den Alterungsprozess der Hardware beschleunigt. Gar nicht komisch war hingegen ein Diebstahl bei Speicherhersteller Corsair: In der Nacht von Dienstag auf Mittwoch verschwanden fast sämtliche Ausstellungsstücke des Unternehmens.

FRANK MISCHKOWSKI/DANIEL MÖLLENDORF



IM GESPRÄCH PC Games schaute bei wichtigen Herstellern wie MSI hinter die Messe-Kulissen.



SPIELER-TFT Am ViewSonic-Stand ließ sich die GT-Simulation GTR auf dem 20-Zoll-TFT VP201b anspielen.



Frust oder Lust?

Für die einen frustrierend, für andere der Extra-Kick: Speicherpunkte polarisieren. Nun heizt Far Cry (dt.) die Diskussion neu an. Spieler und Entwickler beleuchten Vor- und Nachteile von Quicksave und Speicherpunkten.

Wer **Vice City** oder **Mafia** gespielt hat, kennt das: Ein besonders kniffliger Auftrag steht kurz vor dem Ende – und just in diesem Moment unterläuft Ihnen der entscheidende Fehler. Die Mission ist versiebt und Sie müssen die letzten zehn Minuten noch einmal wiederholen – mit Quicksave wäre das nicht passiert.

„Wir wollen Quicksave!"

Und so ist das Ergebnis unserer Umfrage unter PC-Games-Lesern kaum verwunderlich: Satte 75 Prozent der Befragten stimmen für die „Immer speichern"-Variante; für fast 20 Prozent wäre eine fehlende Schnellspeicher-Funktion sogar ein Grund, ganz auf das Spiel zu verzichten. Die Erklärungen dafür sind vielfältig. Das meistgenannte Argument: Quicksave verhindert Frust, weil man keine langatmigen Laufpassagen oder Zwischensequenzen immer und immer wieder ertragen muss und das Spiel insgesamt etwas leichter wird – wer es kniffliger mag, braucht ja nicht so oft zu speichern. Außerdem wollen viele Gamer jederzeit aufhören können und nicht gezwungen werden, „nur noch bis zum nächsten Wegpunkt" zu spielen. Häufig wird sogar unterstellt, dass den Designern die Ideen ausgehen und sie daher schlecht verteilte Savepoints missbrauchen, um die Spieldauer künstlich zu strecken. Aber warum gibt es trotzdem so viele Top-Spiele, die nach wie vor ausschließlich auf Speicherpunkte setzen?

Ihre Meinung zählt!

Welches Speichersystem bevorzugen Sie? Haben Sie besonders frustrierende Erlebnisse zu berichten? Teilen Sie uns Ihre Meinung mit – entweder im Forum auf PC Games.de oder per E-Mail: report@pcgames.de.

Mehr vom Spiel?

Festgelegte Speicherpunkte haben durchaus ihre guten Seiten. Beispiel **Splinter Cell**: Ohne das Sicherheitsnetz Quicksave geht man in der Xbox-Version deutlich aufmerksamer durch die Levels als am PC – schließlich müsste man bei einem Fehler eine recht lange Passage noch mal spielen. Effektiv hat man so mehr vom Spiel: Beim zweiten oder dritten Anlauf entdeckt man ganz neue, spannende Wege, eine Aufgabe eleganter zu lösen. Und genau das ist auch der Grund, wieso Crytek bei **Far Cry (dt.)** voll auf Speicherpunkte setzt: „Eins unserer Design-Ziele war, dem Spieler mehr für sein Geld zu bieten, sprich die Wiederspielbarkeit zu erhöhen. Könnte man nun nach jedem Gegner speichern, würde man viel weniger von der Vielfältigkeit in **Far Cry (dt.)** – vor allem die ungeskriptete KI – erleben. Jederzeit speichern zu können würde **Far Cry (dt.)** zu einer strikt linearen, eben gewöhnlichen, Spielerfahrung reduzieren", begründet Crytek-Boss Cevat Yerli. Aber: „Es kommt aufs Genre an", erklärt ein Leser. Denn was am regelmäßigsten Magengeschwüre und Hasstiraden auslöst, sind Sprung- und Geschicklichkeitssequenzen, bei denen es größtenteils auf pures Glück ankommt –

und bei denen der letzte Speicherpunkt fünf Minuten zurückliegt. Hangelt man sich beispielsweise mit Indy Jones durch Kaisergrüfte und muss einen minutenlangen Abschnitt fünfmal spielen, nur weil ein Sprung ein paar Millimeter zu kurz geraten ist, fliegt die Spiel-CD bald in die Ecke. Speicherpunkte können also sowohl Motivationsspritze als auch Frustfaktor sein – es kommt auf den Einzelfall an. Läuft die Einzelspieler-Kampagne strikt linear ab (**Knights of the Temple, Max Payne 2, Call of Duty**), sind Wegpunkte völlig fehl am Platze. Anders sieht es bei recht offen gestalteten Spielen aus, etwa **GTA Vice City**. Hier bestimmen Sie selbst, welchen Auftrag Sie als Nächstes angehen oder mit welchem Auto Sie durch die Stadt brettern.

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



GTA Vice City ohne Savepoints? Unvorstellbar!

Ich gehöre zu den gefühlten 90 Prozent aller **Vice City**-Fans, die die Modellhubschrauber-Einlage fast in den Wahnsinn getrieben hätte – Frust pur. Andererseits: Mit Speicherpunkt-System wäre etwa **Max Payne 2** a) länger und b) herausfordernder ausgefallen. Fair und klug gesetzte Speicherpunkte wie in **Far Cry (dt.)** sind optimal – denn nichts ist schlimmer als eine unmotivierte, anspruchslose F7-/F9-Orgie.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Meine Meinung: Kein PC-Spiel ohne Quicksave!

Eigentlich bin ich Quicksave-Verfechter. Ich habe weder Zeit noch Lust, ermüdende Jump&Run-Passagen immer wieder durchzuexerzieren. Ausnahmen gibt es natürlich, etwa **Splinter Cell**. Als Sam Fisher ist sogar der fünfte oder sechste Anlauf enorm spannend – Speicherpunkte stören in diesem Fall überhaupt nicht, sondern machen das Spiel eher angenehm knifflig.

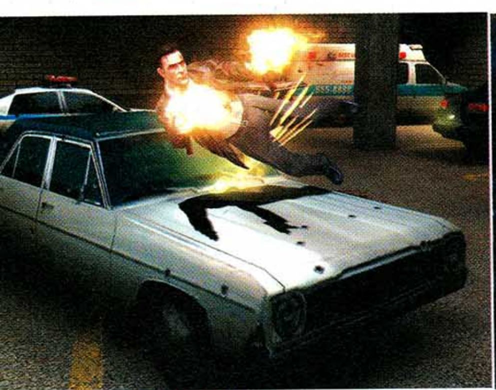
Wo wird wie gespeichert? Die wichtigsten Spiele im Überblick.

In welchem Spiel wird eigentlich wie gespeichert? Wir haben die wichtigsten Titel der letzten sechs Monate übersichtlich aufgelistet und nach Speichersystem sortiert.

Freies Speichersystem
Commandos 3 (Echtzeit-Taktik), **Deus Ex 2: Invisible War** (Action-Adventure), **Spellforce** (Echtzeit-Strategie), **Call of Duty** (Shooter), **Empires: Die Neuzeit** (Echtzeit-Strategie), **Max Payne 2** (Action-Adventure), **Silent Hill 3** (Adventure), **Knights of the Old Republic** (Rollenspiel), **Afrika Korps vs. Desert Rats** (Echtzeit-Strategie), **Sacred** (Action-Rollenspiel), **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (Taktik-Shooter)

Speicherpunkte
Yager (Sci-Fi-Action), **Halo** (Shooter), **XIII** (Shooter), **Die Rückkehr des Königs** (Action-Adventure), **Far Cry (dt.)** (Shooter), **Knights of the Temple** (Action-Adventure)

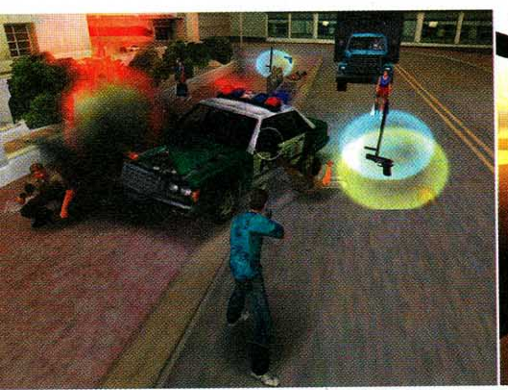
Sonstiges
Prince of Persia: Sands of Time (Action-Adventure): Zurückspulen der Zeit, **X2: Die Bedrohung**: Automatisches Speichern in Raumbasen, zusätzliche Savegames (Bergungsversicherungen) kaufen und nach Belieben einsetzen, **Unreal Tournament 2004** (Mehrspieler-Shooter): Multiplayer-Spiel, daher kein Speichersystem



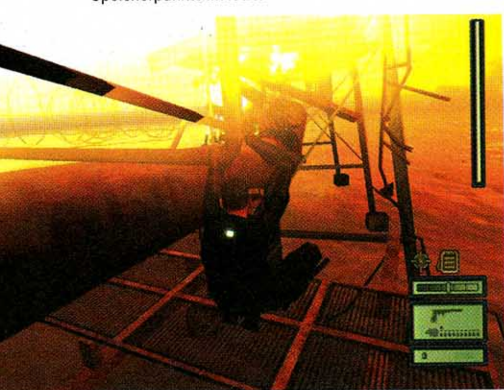
GENAU RICHTIG Ein lineares Spiel wie Max Payne 2 braucht ein flexibles Speichersystem.



FRUSTIG Aufgrund der häufigen Geschicklichkeitseinlagen sind die Speicherpunkte im letzten Indiana Jones eher frustrierend.



GTA VICE CITY Auch wenn die Abschnitte teilweise sehr lang sind, stört die Wegpunkt-Variante kaum.



SPLINTER CELL Die Xbox-Version war dank Savepoints etwas schwieriger als die PC-Fassung.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

MAINBOARDS

GIGIBYTE K8VT800

Sockel 754 Mainboard·

- VIA® K8T800, FSB 400
- 3x DDR-RAM
- 2x U-133, 2x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 4x USB2.0
- LAN
- Sound



89,-

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7VM R3.0	µATX, S, V, L	A-KM266	D	39,-
K7S41	µATX, S, V, L	A-741	D	49,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	D	42,-
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
GE Pro-M2	µATX, S, V, L	478-650GX	D	39,-
GE Pro-HT	µATX, S, V, L	478-651	D	44,-
P4S61	µATX, S, V, L	478-661FX	D	49,-
P4i65GV	µATX, S, V, L	478-865GV	D	57,-

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7S748L	S, L	A-748	D	54,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A-nForce2	D	114,-
K8VT800	S, L, sA	478-K8T800	D	89,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
8I848E-L	S, L	478-848P	D	77,-
8IPE1000L	S, L	478-865PE	D	89,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	59,-
A7V600-X	S, L, sA	A-KT600	D	69,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	109,-
K8V SE Deluxe	S, GL, F, sA	478-K8T800	D+	139,-
P4PE-X/TE	S, L	478-845PE	D	69,-
P4P800 Deluxe	S, GL, F, sA, R	478-865PE	D	119,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
ABIT NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	94,-
ABIT IV7-MAX3	S, GL, sA	478-875P	D+	189,-
BIOSTAR P4TGV	µATX, S, V, L	478-845GV	D	57,-
BIOSTAR K8VHA Pro	S, GL, F, sA	754-nForce3	D	89,-
ELITEGROUP N2U400-A	S, L	A-nForce2	D	49,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	99,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-PT875	D+	179,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	54,-
SOYO 7VBA 133U	S	FC2-133T	S+	62,-
VIA C3M266-L	µATX, S, V, L	FC2-CLE266	D	64,-
VIA M10000	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	144,-

inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 MHZ CPU

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	56,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A-KT600	D	89,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	74,-
PT880 Neo-LSR	S, L, sA	478-PT880	D	69,-
K8T Neo-FSR	S, GL, sA	478-K8T800	D	134,-
661FM-L	µATX, S, V, L	478-661FX	D	64,-
848P Neo-LS	S, L	478-848P	D	74,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F, sA	478-865PE	D	124,-
875P Neo-FISR	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	159,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

GRAFIKKARTEN

ASUS		MB / Chip	€
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9200SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800 Pro/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	339,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	459,-
V9520/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
V9570/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
V9570/TD	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	169,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	389,-

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9200	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX9600XT	159,-
9800SE	TV-out, DVI*	128-DD / Rad. 9800SE	169,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	119,-
9600 retail	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	124,-
9600XT bulk	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	184,-
9600XT Lite ret.	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	169,-
9800 SE AIW Gold Edition		128-DD / Rad. 9800SE	209,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	62,-
FX5700-VTD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5700	174,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	184,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	469,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Pro/660 GS	TV-out	128-DD / GF FX5200	64,-
FX Ultr/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	209,-
FX Ultr/1200 XP GS	VIVO	128-DD / GF FX5900	319,-
FX Ultr/1600 XP	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5900U	299,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8831XT-DV	VIVO, DVI	128-DD / GF FX5600XT	89,-
SP8831XT-DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5600XT	129,-
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8836DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R96128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,-
N57U128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
N59X128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

MATROX		MB / Chip	€
Millenium G450	2x VGA	32-DD / G450	89,-
Millenium G550	DVI	32-DD / G550	99,-
Millenium P650	2x DVI	64-DD / P650	149,-

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
FX5200-DV	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5200	94,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A350 XT T	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	169,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	399,-

Diverse		MB / Chip	€
ABIT FX5200 DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
PNY FX5600Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600U	134,-
PNY FX5700Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-

Radeon 9800SE AIW

SAPPHIRE Grafikkarte „Gold Edition"

- ATI® Radeon 9800SE
- 128 MB SDRAM-DDR, 2,8 ns
- 378 MHz Chiptakt
- 675 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, VIVO
- TV-Tuner
- AGP 8x
- retail

209,-

SAPPHIRE

CPU

Tagespreise!

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™		App.	1,6	49,-	
Duron™		App.	1,8	54,-	
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	69,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	79,-
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	84,-	89,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	89,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	119,-	134,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	159,-	174,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	169,-	194,- L
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	209,-	219,-
Athlon™ 64 3000+	So754		2,0	209,-	229,-
Athlon™ 64 3200+	So754		2,0	269,-	289,-
Athlon™ 64 3400+	So754		2,2	429,-	439,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,8	179,-	189,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8A	184,-	194,-
P4 (So478)	800	512	3,0	224,-	234,-
P4 (So478)	800	512	3,2	279,-	289,-
P4 (So478)	800	512	3,4	419,-	429,-
Celeron® (So478)	400	128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)	400	128	2,4	74,-	79,-

CPU-Kühler	Sockel	€
ARCTIC CopperSilent 2	A	17,-
EKL Blade XP Papst	A	34,-
THERMALTAKE Silent Boost	A	29,-
SHARKOON HPS1 3400+ Heatpipe	A	34,-
ZALMAN CNPS 7000A-CU	A	44,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	COR*	KIN*	GEI*	BUF*	COR	GEI	SAM	INF	KIN	BUF	MDT	OEM
DDR266-CL2,5					88,-		96,-		84,-	82,-		72,-
DDR266-CL2								94,-	86,-		74,-	
DDR333-CL2,5		94,-		90,-	86,-	88,-	94,-	92,-	84,-	80,-	72,-	70,-
DDR333-233					115,-							
DDR333-222	134,-	116,-			124,-				106,-			
DDR370-222		125,-							115,-			
DDR400-CL3	100,-			94,-	90,-		98,-	96,-		84,-		74,-
DDR400-333	143,-	98,-			133,-				88,-			
DDR400-CL2,5	110,-		106,-	105,-	100,-	95,-			104,-	94,-	76,-	
DDR400-233	152,-		120,-		142,-	110,-						
DDR400-232	179,-	143,-			163,-				133,-			
DDR433-C2,5			134,-			124,-						
DDR433-233		152,-	125,-						142,-			
DDR466-344	161,-	134,-		119,-	151,-				124,-	109,-		
DDR466-CL2,5			149,-			139,-						
DDR500-344	170,-	161,-			160,-				151,-			
DDR500-CL2,5			159,-									
DDR533-CL3				209,-						199,-		
DDR533-344		188,-	199,-						178,-			
DDR550-344			204,-		199,-							

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GeIL / SAM= SAMSUNG

* = Doppelpack für Dual Channel

SOUND

Soundkarten	Typ	€
Soundkarte 1024	PCI	9,-
HERCULES GS Muse 5.1 + Headset	PCI	27,-
CREATIVE SB Live Player 5.1	PCI	24,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
TERRATEC Aureon 5.1 Fun Games	PCI	47,-

Soundboxen	Typ	€
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
PHILIPS A1.2 FunPower	Stereo	14,-
HERCULES XPS 210 Classic	2.1	27,-
CREATIVE I-Trique L3500	2.1	109,-
LOGITECH X-620	6.1	79,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.1	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL 2.0	PCI	DSL	79,-
FRITZ!Card ISDN	PCMCIA	ISDN	169,-

D-LINK	Typ	Art	€
DI-604	Router	DSL	34,-
DI-304	Router	DSL	139,-
DI-804HV	Router	DSL	149,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
ISDN 128 Adapter	PCI	ISDN	27,-
ADSL Router	Router	DSL	39,-
ACER 56 Surf III	PCI	analog	34,-
ACER 128 Surf	PCI	ISDN	39,-
CREATIVE Blaster V.92	USB	analog	36,-
CREATIVE Blaster V.92	PCI	analog	27,-
DEVOLO ML 56K	PCI	analog	27,-
NETGEAR RP614	Router	DSL	44,-
NETGEAR FVS318	Router	DSL	134,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	64,-
WG511	54	PCI	64,-
WG511T	108	PCMCIA	75,-
WG602	54	Access Point	104,-
WGR614	54	Router	99,-
WGT624	108	Router	119,-

BUFFALO	Mbit/s	Typ	€
WLI-CBG54A-3	54	PCMCIA	59,-
WLA-PCIG54-3	54	PCI	99,-
WLI-USB54-3	54	USB	99,-
WLA-G54C	54	Access Point	104,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138G	54	PCI	44,- L
ASUS WL-100G	54	PCMCIA	49,-
ASUS WL-500G	54	Access Point	104,-
BUFFALO WBR-G54	54	Router	104,-
D-LINK DWL-G520+	54	PCI	69,-
D-LINK DWL-G650+	54	PCMCIA	59,-
D-LINK DWL-2000AP+	54	Access Point	104,-
D-LINK WL DI-624+	54	Router	114,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

„Spiele veränderten mein Leben!"

Er ist **einer der kreativsten Köpfe der Spiele-Industrie**: PC Games unterhielt sich ausgiebig mit **Warren Spector über PC-Spiele, heimliche Helden und sein Leben.**

Warren Spector ist der Steven Spielberg der Computerspiele: Seit mehr als 14 Jahren entwickelt und produziert der 47-Jährige Klassiker wie **Ultima Underworld**, **System Shock**, **Deus Ex** oder die **Thief**-Serie. Bei einem Interview-Termin in Hamburg sprachen wir mit dem sympathischen Denker und Lenker der Ion Storm Studios.

PC Games: Was war das erste Computerspiel, das du gespielt hast?
Spector: „Mein erstes Spiel war **Hammurabi** auf dem TRS-80. Aber das erste wirklich ‚echte' Computerspiel war **Ultima 4** auf dem Apple2. Keine Frage, das hat mein Leben verändert."

PC Games: Was sind deiner Meinung nach die drei PC-Spiele, die jeder gespielt haben sollte?
Spector: „**Ultima 4** – das erste Spiel, welches gezeigt hat, dass auch andere Dinge Spaß machen als ständiges Ballern. Dann **Die Sims**, einfach, weil jeder mal einen Titel von Will Wright gespielt haben sollte und **Die Sims** ein sehr interessantes Spielprinzip hat. Und das dritte? Also, wenn man den Rest seines Lebens nur noch ein Spiel zocken könnte, dann sollte es etwas sein, das nie seinen Reiz verliert. **Tetris** kommt beispielsweise niemals aus der Mode und zumindest ich könnte es bis zum Ende meines Lebens spielen. **Tetris** ist definitiv meine Nummer 3."

PC Games: Auf welches Spiel eines anderen Entwicklers freust du dich am meisten?
Spector: „Es gibt kein Spiel, auf das ich mich mehr freue als auf **Half-Life 2**. Ich liebe die Spiele der Leute von Valve und hoffe, dass sie auch meine Arbeit mögen."

PC Games: Worin liegt das Problem, heutzutage längere Spiele zu entwickeln. Der Trend geht ja zu immer kürzeren Titeln.
Spector: „Das Problem ist die Geschichte: Welche Story ist so gut, dass man sie 40 Stunden lang spannend erzählen könnte? Wie ihr vielleicht wisst, ist zurzeit ein **Deus Ex**-Film in Arbeit. Vor der Produktion hatte ich ein interessantes Gespräch mit dem Regisseur, der mich fragte, wie wir so viel Story in **Deus Ex** packen konnten – laut seinen Aussagen hätte das für fünf Filme gereicht! Das Problem ist also nicht die Technik oder das Erstellen von Objekten und Texturen, sondern eine spannende Geschichte."

PC Games: Hast du nach all den Jahren überhaupt noch Lust, Computerspiele zu entwickeln?
Spector: „Ich kann mir ehrlich gesagt nicht vorstellen, etwas anderes in meinem Leben zu machen. Klar ist es spaßig, Gitarre zu spielen oder zu schreiben – meine beiden großen Hobbys. Aber Computerspiele zu entwickeln, ist unglaublich spannend, ein unerforschtes Medium, das

Meilensteine des Warren Spector

Ob **Ultima**, **Wing Commander**, **System Shock** oder **Deus Ex** – Warren Spector hatte als Produzent oder Designer bei vielen großen Hits seine „Finger im Spiel".



Deus Ex und Deus Ex: Invisible War

Die **Deus Ex**-Serie gehört sicherlich zu Spectors bekanntesten Werken. An Teil 1 war er maßgeblich beteiligt, beim kürzlich veröffentlichten **Deus Ex: Invisible War** hatte er beratende Funktion. Weitere Teile des Action-Rollenspiel-Mixes sind laut Spector schon in Planung.



Die Thief-Serie

Durch seine guten Kontakte zu Entwickler Looking Glass trug Spector auch seinen Teil zur Entwicklung von **Thief 1** und **2** bei. Nach dem Aus für Looking Glass im Mai 2000 wechselten einige Looking-Glass-Angestellte zu Ion Storm, darunter kreative Köpfe wie Doug Church, Chris Carollo und Randy Smith.



System Shock

1994 entwickelte Warren Spector zusammen mit Doug Church einen der größten PC-Klassiker aller Zeiten: **System Shock**. Der Mix aus Action, Rollenspiel und Adventure war seiner Zeit um Jahre voraus und begeisterte die Fachpresse, verkaufte sich aber nicht annähernd so gut, wie man es hätte erwarten können.



Die Ultima- und Ultima-Underworld-Serie

In seiner Zeit als Produzent für die EA-Tochter Origin drückte Spector auch der bekannten Rollenspiel-Serie **Ultima** seinen kreativen Stempel auf. Um nicht ständig mit **Ultima**-Schöpfer Richard Garriot in Konflikt zu geraten, spielten die von Spector produzierten Titel nicht in Britannia, sondern an weit entfernten Orten oder Parallelwelten.

Wing Commander und Privateer

Was nur wenige wissen: Warren Spector war als Produzent auch an der Entwicklung des Sci-Fi-Klassikers **Wing Commander** Teil 1 inklusive Add-ons sowie **Privateer 1** beteiligt.

Kommende Spiele? Thief 4? Deus Ex 3? Tomb Raider?

Was bringt die Zukunft für Spector und Ion Storm? Das weitere Spiele im **Deus Ex**- und **Thief**-Universum entstehen, ist so gut wie sicher. Ob auch das nächste **Tomb Raider** von Spector entwickelt wird, ist nur eines der Gerüchte, die derzeit durch das Internet schwirren. Warren hat uns gegenüber geäußert, er würde sehr gerne mal ein Spiel auf Basis einer bekannten Lizenz entwickeln. Frau Croft hätte jedenfalls dringend eine Kreativ-Kur der Marke Spector verdient.





GESCHAFFT Ausgelassene Stimmung nach dem Release von Ultima Underworld (1991). Von links nach rechts: Doug Church (Programmierung), Paul Neurath (Designer), Warren Spector (Produzent).

DREI KÖPFE, DREI MEINUNGEN Tom Hall (links) und John Romero, die Gründer der Ion Storm Studios, mit ihrem „neuesten" Mitarbeiter Warren Spector. Nach dem Daikatana-Fiasko mussten Hall und Romero gehen.

ohne Übertreibung anders ist als alles andere in der Geschichte der Menschheit. Bücherschreiben ist zum Beispiel heute kein großes Geheimnis mehr – es gibt Textverarbeitungs-Programme, Ratgeber zum Thema Dramaturgie und dergleichen mehr. Ähnlich sieht es bei der Produktion von Musik oder Filmen aus. Wir Spiele-Entwickler wissen aber oft nicht, warum wir etwas tun und wieso das eine mehr Spaß macht als das andere. Und genau das macht die Arbeit für mich immer noch so interessant."

PC Games: Was würdest du tun, wenn du für einen Tag das Sagen in der Spiele-Industrie hättest?
Spector: „Ich … der Boss der gesamten Spiele-Industrie? Etwas mehr Risikobereitschaft wäre schön. Es gab mal eine Zeit, in der die Entwicklung von Spielen nicht so teuer war und es mehr Freiheiten gab, innovative Dinge auszuprobieren. Doch aufgrund der hohen Produktionskosten wird viel zu sehr auf die Risiken geschaut … Aber lass mich die Frage noch anders beantworten: Wenn ich wirklich der Chef der Spiele-Industrie wäre, würde ich die Menschen zu mehr Risikobereitschaft ermutigen. Außerdem würde ich einführen, dass man wieder ganz alleine Spiele entwickeln könnte. So sehr ich mein Team mag und mit anderen zusammenarbeite, möchte ich nur ein einziges Mal wieder ein Spiel machen, in dem ich den Menschen meine ganz persönlichen Ideen und Visionen mitteilen kann. Schade, das wird wohl niemals passieren."

> „Ein Spiel zu entwickeln, ist eine sehr beeindruckende Aufgabe. Jeder, der dazu noch **ein gutes Spiel entwickelt, imponiert mir.**"

PC Games: Auf welche persönliche Leistung bist du am meisten stolz?
Spector: „Ich bin sehr stolz darauf, ein Team aus talentierten Menschen zusammengeführt zu haben, das einige der interessantesten und aufregendsten PC-Spiele entwickelt hat. Persönlich bin ich sehr stolz auf das Buch, das ich geschrieben habe. Aber im Großen und Ganzen sind es sicher meine Spiele, die ich zusammen mit ein paar großartigen Teams geschaffen habe."

PC Games: Wer oder was beeindruckt dich?
Spector: „Ein Computerspiel zu entwickeln, ist eine sehr beeindruckende Aufgabe. Jeder, der dazu noch ein wirklich gutes Spiel entwickelt, imponiert mir. Aber wenn ich bei der Frage nur über Spiele rede, wäre ich ziemlich dumm. Jeder Mensch, der anderen selbstlos und ohne zu zögern hilft, imponiert mir. Und es gibt davon so viele, dass ich niemanden hervorheben kann."

PC Games: Wem würdest du einen Orden verleihen?
Spector: „Es gibt einige, denen ich einen Orden verleihen würde. Ganz



oben auf der Liste steht Doug Church, der Projektleiter von **Ultima Underworld 1** und **2** und **System Shock**. Er bekommt viel zu wenig Anerkennung für die Arbeit, die er bei diesen Spielen geleistet hat. Ich dagegen bekomme viel zu viel. Doug ist einer der heimlichen Helden der Spiele-Industrie und hätte sich eine Auszeichnung redlich verdient."

PC Games: Nach welcher Lebensphilosophie lebt Warren Spector?
Spector: „Meine Lebensphilosophie? Meine Güte, habt ihr keine einfacheren Fragen? Nun, ich glaube nicht, dass wir viel Kontrolle über das haben, was in unserem Leben passiert. Aber wir haben Kontrolle darüber, woran wir glauben und wie wir bestimmte Sachen interpretieren. Selbst schlechte Dinge können für gute Zwecke eingesetzt werden – ich glaube da einfach nicht an Schwarz und Weiß, Gut oder Böse. Es gibt gute und schlechte Seiten



Vom Laufstall zum Design-Genie: **47 Jahre im Leben von Warren Spector**

Exklusiv für alle PC-Games-Leser kramte Warren Spector eine Hand voll privater Bilder aus seinen Fotoalben hervor. Der Spiele-Designer als 4-jähriger Superheld, Woody-Allen-Double oder auf den Pfaden von Gitarrenmeister Eric Clapton – viel Spaß!



1956: Schon im zarten Alter von acht Monaten versuchte der junge Spector, der Realität zu entfliehen. Der Laufstall gewann. Vorerst.

1960: „Ich bin bin der König der Welt", soll Spector bei diesem Foto gerufen haben. James Cameron klaute den Satz für Titanic.



1968: Brille ... aber leider nicht von Fielmann. So wird das nichts mit den Mädchen, Warren!

1972: Spector als Woody-Allen-Double auf einer Hochzeitsfeier von Bekannten. Er selbst gibt heute zu: „Ich wollte mein halbes Leben lang Woody Allen sein!"



1976: Spector auf den Spuren von Che Guevara! Er selbst schrieb uns zu diesem Bild: „Mann, sah ich damals komisch aus. Mütter, schließt eure Kinder weg!"

1984: Warren Spector arbeitete als Chef-Redakteur für Steve Jackson Games, einem bekannten Brettspiele-Hersteller in den USA. Rechts im Bild: Steve Jackson, Chef der Firma.



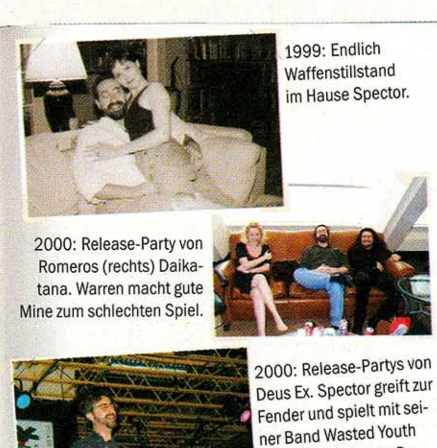
1986: Spector bei einem Workshop für Nachwuchs-Schriftsteller. Seine Liebe zum Schreiben von Texten hat der 47-Jährige bis heute nicht eingebüßt.

1988: Schneeschippen in Wisconsin. Zu diesem Zeitpunkt arbeitete Warren für die Dungeon&Dragons-Erfinder TSR.



1996: Spector ist nach seinem Wechsel von Origin zu Looking Glass noch nicht sicher, welches Hemd er in Zukunft tragen soll.

1997: Ein typisch amerikanischer Haushalt. Spectors Frau Caroline will mehr Haushaltsgeld, er ist dagegen.



1999: Endlich Waffenstillstand im Hause Spector.

2000: Release-Party von Romeros (rechts) Daikatana. Warren macht gute Mine zum schlechten Spiel.

2000: Release-Partys von Deus Ex. Spector greift zur Fender und spielt mit seiner Band Wasted Youth alte Rock-Klassiker. Der Saal tobt!

in jedem und ich versuche nicht, jemandem nur nach seinen schlechten Eigenschaften zu bewerten – selbst bei den Menschen, die ich nicht mag."

PC Games: Wenn du dein Leben einen Monat lang mit jemandem tauschen könntest, welche Person wäre das?
Spector: „Ich wollte in meinem Leben nie mit jemandem tauschen. Ich mag mich eigentlich so, wie ich bin."

PC Games: Die beste und schlechteste Entscheidung deines Lebens?
Spector: „Die beste Entscheidung meines Lebens war, meine Frau Caroline zu fragen, ob sie mich heiraten möchte. Die zweitbeste Entscheidung war, zusammen mit einer alten Jugendliebe nach Texas zu ziehen; ein paar Monate später habe ich Caroline dort an der Universität kennen gelernt. Für Steve Jackson Games zu arbeiten, war ebenfalls eine exzellente Entscheidung – dadurch habe ich später meinen Job bei TSR bekommen. Der wiederum brachte mich erst zu Origin, dann zu Looking Glass und schließlich zu Ion Storm. Die schlechteste Entscheidung ... keine Ahnung, hoffentlich liegt die noch in weiter Ferne."

PC Games: Bist du ein Optimist oder ein Pessimist?
Spector: „Ich bin weder Optimist noch Pessimist. Keine Ahnung – ich bin wohl eher manisch-depressiv. An einem Tag bin ich der glücklichste Mensch auf der Welt, am nächsten bin ich am Boden zerstört. Heute bin ich beispielsweise ziemlich optimistisch, doch schon morgen kann die Welt grau, farblos und trist für mich aussehen. Es ist die Hölle (lacht)."

PC Games: Wer oder was bringt dich zum Lachen?
Spector: „Ich habe eine unnatürliche Vorliebe für Jerry Lewis – kaum zu glauben, dass ich das mal in aller Öffentlichkeit sage. Ich liebe den britischen Humor, beispielsweise die **Goon-Show**, **Round the Horn** und die **Carry On**-Filmserie. Und ich habe mein halbes Leben damit verbracht, so zu sein wie Woody Allen – das bringt mich heute auch zum Lachen."

PC Games: Wer wolltest du als Kind immer sein? Ein Superheld?
Spector: „Als ich zwei Jahre alt war, habe ich **Die siebte Reise** von Sindbad gesehen, in dem Ray Harryhausen für die fantastischen Spezial-Effekte verantwortlich war. Das gehört zu den wenigen Erinnerungen, die mir aus diesen Tagen noch geblieben sind. Ray Harryhausen ist einfach ein fantastischer Mensch und ein Meister der Spezial-Effekte. Er konnte sich wie kein anderer in die Geschichten und Filme hineinversetzen, an denen er mitgearbeitet hat. Seine Kreativität und Fantasie spornten meine Fantasie enorm an. Ich hatte die Ehre, ihn vor vielen Jahren zu treffen, und er ist auch privat ein wundervoller Mensch. Wenn ich genau wie Ray Harryhausen die Fantasie anderer Menschen mit meinen Spielen anregen kann – was könnte besser sein als das?"

DIRK GOODING

NACHDENKLICH Eben noch Deus Ex 2, demnächst Thief: Deadly Shadows. Was kommt für Spector als Nächstes?



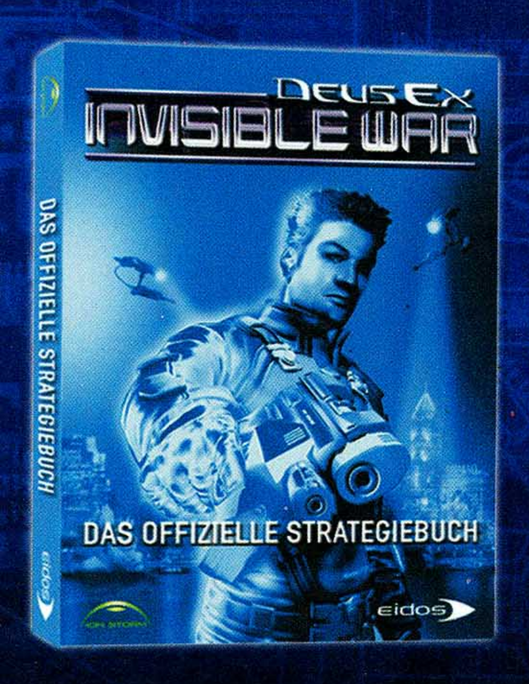
DER NACHFOLGER ...

„... von Europas Spiel des Jahres 2000."

Gemäß Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

„... des Spiel des Jahrzehnts."

PC Games 01/2003



DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH:

Über 170 Seiten für euren ganz persönlichen Lösungsweg.

€ 14,99 UVP














Deus Ex
Invisible War
Jetzt im Handel!
www.deusex.com
www.eidos.de



Schlacht um Mittelerde

Statt elf Goldknaben heimste der dritte und letzte Teil der **Herr der Ringe**-Trilogie bei der diesjährigen Oscar-Verleihung ein. Eine ähnlich rosige Zukunft dürfte auch EAs Strategie-Knüller **Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** beschert sein. Mit einer Grafik-Qualität, die im Strategie-Genre ihresgleichen sucht, sticht das Fantasie-Epos nämlich schon jetzt jede Konkurrenz aus.

Entwickler .... Electronic Arts
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 2. Halbjahr 2004

VORSCHAU

STRATEGIE

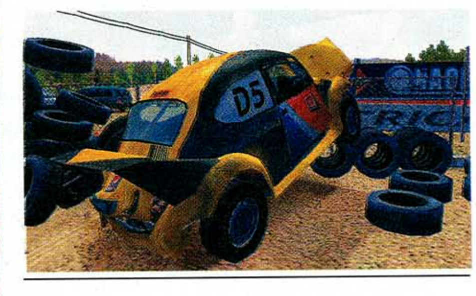


ACTION



ABENTEUER

SPORT



GESCHLOSSEN! WIR SIEDELN WIEDER

VIDEO

EXKLUSIV

Die Siedler 5

Blue Byte bricht das Schweigen und öffnet exklusiv für PC-Games-Leser die Pforten - werfen Sie schon jetzt einen Blick auf ein Spiel, aus dem nicht weniger als „die schönste Aufbausimulation aller Zeiten" werden soll.

Artikelübersicht

Video-Report auf DVD

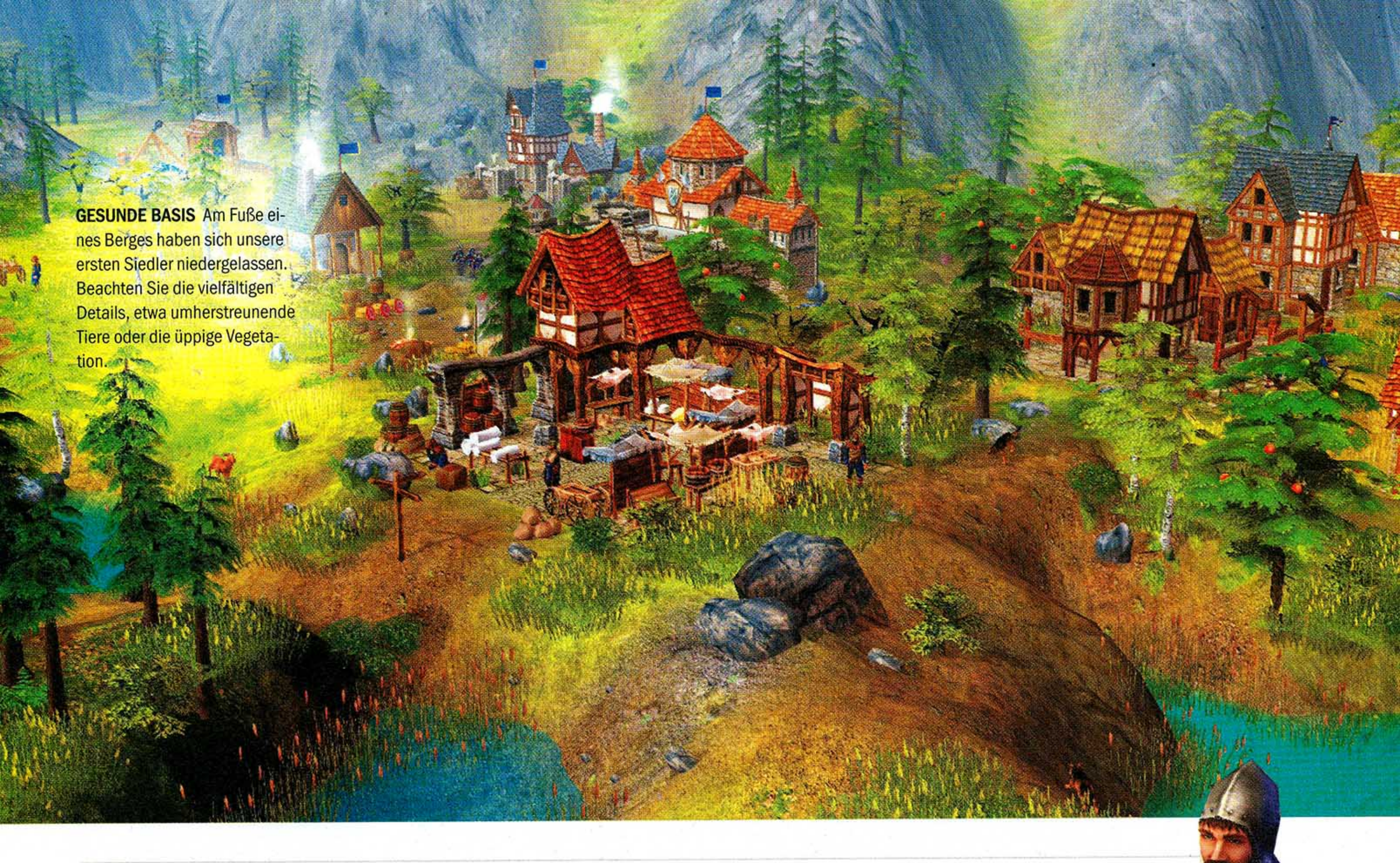


- So entstehen die neuen Siedler: Lernen Sie das Team kennen und schauen Sie den Grafikern und Spieldesignern über die Schulter.
- Großes Siedler-Demo-Special: Erleben Sie die Faszination der Kult-Spiele und genießen Sie stundenlangen Siedel-Spaß mit den vier spielbaren Demos.

Wuselfaktor, der: Maßeinheit für die Anzahl von herumwuselnden Figuren pro Bildschirm (siehe auch „siedeln") – wenn es ein Spiel gibt, das für einen derartigen Wörterbuch-Eintrag gut sein könnte, dann eben Blue Bytes **Siedler**. Siedeln – das erfordert vom Spieler regelmäßig kleine logistische Meisterleistungen, damit im Kohle-Bergwerk nicht plötzlich die Brotlaibe für die Kumpel ausgehen, weil sonst der Waffenschmied ohne Eisen dasteht, was wiederum bedeutet: Keine zusätzlichen Soldaten – und ein Sicherheitsproblem an der Grenze. Und so weiter. Gefragt nach der ungebrochenen Faszination der **Siedler**-Serie, geraten die PC-Games-Leser nach wie vor ins Schwärmen: „Die vielen kleinen Wuselmännchen, die den ganzen Bildschrim ausfüllen", „Super Kombination aus Aufbau und Kampf", „Das Suchtgefühl nur noch dieses Gebirge dort oben zu erreichen, um dann endlich das heiß ersehnte Erz abbauen zukönnen" oder „Man nimmt sich vor: Die Holzversorgung bring ich noch in Ordnung, und dann geh ich schlafen – und Stunden später spielte man noch immer ...". Möglichst viele PC-Spiele-Fans vom Schlaf abzuhalten – das hat sich das Entwickler-Team auch für die fünfte Folge vorgenommen.

Rückblick

Am 30. Juni anno 1993, also vor etwas mehr als zehn Jahren, schlüpfte der erste Siedler mit einem „Plop" aus dem Neuschwanstein-kompatiblen Schlößchen und schlurfte zu einem Fähnchen am Ende eines Weges, wo ein Grundstück für die Holzfällerhütte vorgesehen war. Bretter und Steine wurden angeliefert, ein Maurer zimmerte das Haus zusammen, Minuten später zog der Holzfäller mitsamt seiner Axt ein. Es folgten Sägewerk,



GESUNDE BASIS Am Fuße eines Berges haben sich unsere ersten Siedler niedergelassen. Beachten Sie die vielfältigen Details, etwa umherstreunende Tiere oder die üppige Vegetation.

Alles neu: Was die Siedler 5 von seinen Vorgängern unterscheidet

„Radikale Neuerungen" verspricht Blue Byte den Aufbau-Fans. Und wenn man sich diese Liste so ansieht, darf man durchaus von „radikal" sprechen:

„Allstar-Entwicklerteam"
An **Siedler 5** arbeiten Blue-Byte-Veteranen – Designer, Grafiker und Programmierer –, die entscheidend an **Siedler 2**, dem beliebtesten Teil der Serie, mitgewirkt haben.

Alles 3D
3D-Landschaft, 3D-Gebäude, 3D-Figuren: Zoomend und drehend entgeht Ihnen keine Kleinigkeit der Siedler-Welt mehr. Der Detailgrad ist mit 2D-Spielen vergleichbar.

Neuer Grafikstil
Knuddelige Figuren waren bislang ein Markenzeichen der Serie. Die Grafiker verpassten den Siedlern einen „internationalen", erwachsenen Look mit realistischer Statur und Mimik.

Alle Wetter
Zufrierende Flussläufe, Nebel im Sumpfgebiet und Siedlungen, die von Schneeflocken allmählich in einen Wintertraum verwandelt wird: Ihre Siedler müssen sich auf widrige Wetterumstände einstellen.

Mehr Aufbau, weniger Echtzeit
In **Siedler 5** steht das Siedeln im Mittelpunkt. Wenn dann doch gekämpft wird, steuern Sie kleine, leicht kontrollierbare Gruppen von Soldaten („Squads"), die einem Anführer unterstehen.

Schluss mit Fantasy
Es hat sich ausgepottert: Herbeigezauberte Heuschrecken-Plagen, Mana, Priester und Heiligtümer gehören der Vergangenheit an. Gekämpft wird mit ehrlichen Schwertern, Mann gegen Mann.

Handwerker bleiben Handwerker
In **Siedler 4** mutierten Planierer per Mausklick zu Geologen oder Träger – und wieder zurück, je nach Situation. In **Siedler 5** bleibt's übersichtlich: Einmal zugewiesen, sind keine Verwandlungen mehr erforderlich.

Nur ein Volk
Römer, Asiaten, Ägypter, Maya, Wikinger – das war einmal: Sie kontrollieren ein einziges Siedler-Volk, handeln mit und kämpfen gegen andere Parteien, die aber nicht spielbar sind.

Kampagne plus Story
Ihr Kampf gegen den fiesen „Schwarzen Ritter" lässt Sie in eine umfangreiche Story mit allem, was dazu gehört: holde Prinzessinnen, arglistige Verräter, mutige Allianzen gegen die finstere Bedrohung.

Keine Schiffe
Alle Missionen spielen auf einem fiktiven europäischen Festland – Sie führen also keine Seekämpfe und entdecken keine fremden Inseln mehr, brauchen also auch keine Fähren.

Steinbruch, Fischerhütte, Getreidefarm, Kohlemine, Schmiede – die ersten kompakten Wirtschaftskreisläufe nahmen Gestalt an. An diesem süchtig machenden Prinzip, an dieser faszinierenden „Ich bau mir die Welt, wie sie mir gefällt"-Idee, hat sich in den Nachfolgern der Jahre 1996, 199x und 2001 nichts geändert: Unter der Regie von „Siedler-Vater" und **Spellforce**-Erfinder Volker Wertich entwickelte sich Folge 3 beinahe zu einem hektischen Echtzeit-Strategiespiel mit Dutzenden von Kriegern, Kampfschiffen und Fähren, die Soldaten auf weit entfernten Inseln abladen. Um es vorweg zu nehmen: Vieles von dem, was im Vorfeld von **Siedler 3** und **4** noch als Stein der Weisen verkauft wurde, gilt inzwischen als überholt – glücklicherweise hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass die Zukunft der Serie nicht aus noch mehr Völkern, noch mehr Waren, noch mehr Einheiten und noch größeren Karten besteht.

Getarnte Excel-Tabellen

„Aufbau-Spiele dienten zuletzt viel zu oft als wunderschöne Oberfläche für Excel-Tabellen" lästert Spieldesigner Thomas Friedmann. Insbesondere das in **Siedler 3** und **4** massiv übertriebene „Mikromanagement" wollten die Entwickler deutlich entschlacken und vereinfachen: Wie viel Soldaten sichern die Außenposten? Wer wird zuerst mit Getreide beliefert – Brauerei, Schweinefarm, Mühle? All das soll so einfach wie möglich justierbar sein. Mit fast selbst erklärenden Menüs, einem Minimum an Statistiken und eindeutigen Animationen und Effekten soll das **Siedler 5** nachvollziehbarer, verständlicher und letztlich spielbarer werden – „komplex, aber nicht kompliziert", wie Produzent Benedikt Grindel es formuliert. Mit diesem Vorsatz starteten 2001 die Entwicklungsarbeiten zum fünften Teil einer Serie, die nicht nur bestehende Fans glücklich, sondern vor allem zusätzliche Aufbau-Strategen erreichen soll.

GTA-Engine in Siedler 5

Bevor das Blue-Byte-Team auch nur eine Zeile Code programmiert hat, wurde zunächst Feldforschung betrieben: Neben Umfragen unter langjährigen **Siedler**-Fans besuchten die Entwickler im Jahr 2001 auch große Redaktionen wie PC Games. Dort wurde abgefragt, was sich die Strategie-Experten von der nächsten **Siedler**-Generation erhoffen und was dringend verbessert

GESCHLOSSEN! WIR SIEDELN WIEDER

Eisenerz-Mine
Das Erz wird eingeschmolzen und zu Waffen, Werkzeugen und Kanonenkugeln weiterverarbeitet.

Geologe
Gelehrte fahnden in den Gebirgen nach Gold-, Eisenerz-, Kohle- und Schwefelvorkommen.

Schmiede
Am Amboss entstehen Werkzeuge (Hammer, Sensen, Schaufeln u. v. m.) und Waffen (Schwerter, Piken, Schilde). Voraussetzung: Eisen.

Burg
In der Festung werden Einheiten ausgebildet: Bogen- und Armbrustschützen, Pikenträger oder Schwertkämpfer.

Marktplatz
Der Lagerraum ist einsehbar – so erkennen Sie auf einen Blick, welche Materialien vorrätig sind und von Ihrem Händler feilgeboten werden. Freie Händler beliefern Sie mit Gütern, die Sie selbst nicht produzieren wollen oder können.

Hauptquartier
Das Stadtzentrum ist der Ausgangspunkt für Ihre Siedlung: Von hier aus koordinieren Sie den Bau der ersten Handwerksbetriebe.

Wegweiser
Auch wenn es kein Comeback des Wegesystems aus **Siedler 1** und **2** gibt: Trampelpfade und Straßen führen zu den Siedlungen anderer Völker, Wegweiser sorgen dafür, dass Sie nicht den Überblick verlieren.



Kathedrale
Das mächtige Gotteshaus beherbergt Mönche. Die Funktion der Geistlichen will Blue Byte noch nicht preisgeben: Ob sie die Moral der Truppe stärken, dem Seelenheil Ihrer Gemeinde zuträglich sind, angeschlagene Figuren gesund pflegen oder schlichtweg Bier brauen, wird sich in den kommenden Monaten erweisen.

Wohnhäuser
Wo kommen eigentlich die kleinen Siedler her? Das ist und bleibt ein ungelöstes Mysterium, denn: Die **Siedler**-Welt kennt weder Frauen noch Kinder. Frische Siedler bekommen Sie wie gehabt durch den Bau weiterer Wohnhäuser.

Getreidefarm
Der Farmer bestellt nicht nur das Feld und erntet die Garben, sondern mahlt auch gleich das Mehl und stellt damit Nahrung bereit, die direkt von den Bewohnern abgeholt wird.

werden muss. Auch und gerade jenseits der Landesgrenzen hat das Team Rat und Meinungen eingeholt: Beraten wurde Blue Byte unter anderem von Bruce Milligan, Weggefährte von Bruce Shelley (**Age of Empires 1** und **2**), Sid Meier (**Civilization 3**) und Brian Reynolds (**Rise of Nations**). Fest stand relativ frühzeitig: Wenn das Spiel irgendwann 2004 erscheinen soll, führt kein Weg an 3D vorbei. Dementsprechend wurde die komplette Programmierung umgekrempelt – eine richtige 3D-Engine musste her. Entschieden hat man sich nach vielen Prototyp-Testläufen letztlich für die Renderware-Engine, die – man lese und staune – auch als Unterbau für **GTA 3**, **GTA Vice City**, **Tony Hawk 3**, **Pro Evolution Soccer**, **Baphomets Fluch 3** und demnächst Molyneux' **The Movies** dient.

Der Aquarium-Effekt

Parallel dazu haben die Blue-Byte-Grafiker den neuen Grafikstil für Gebäude und Figuren entwickelt, denn der bisherige fand insbesondere außerhalb Deutschlands kaum Akzeptanz – also weg von pummeligen, pausbäckigen Römern, hin zu realistisch anmutenden Bewohnern, die gut in die mittelalterliche Welt passen. Bei den Umfragen kam nämlich unter anderem heraus, dass **Die Siedler** nicht etwa mit „niedlichen" oder gar kindlich wirkenden Knuddel-Römern in Verbindung gebracht wird, sondern vielmehr mit humor- und liebevollen Animationen und einer lebendigen Spielwelt, in der sich „was tut", wo also alleine das Zuschauen und Durch-die-Gegend-Scrollen schon Spaß macht. Blue Byte nennt das den „Aquarium-Effekt" – Landwirte streichen mit den Händen über die hüfthohen Ähren, der Schmied wendet unter massiven Hammerschlägen das glühende Schwert auf dem Amboss, Mönche wandern durch den Kreuzgang der Kirche. Wenn es gerade nichts zu tun gibt, suchen sich die Siedler einen Zeitvertreib – ähnlich wie in **Siedler 2**: Wer



Blue Byte Studiotour: Wer den Siedlern das Siedeln beibringt

Wir nehmen Sie mit auf einen Rundgang durch das nagelneue Blue-Byte-Studio: 25 Designer, Programmierer und Grafiker geben hier ihr Bestes.



Andreas Suika ...

... ist als Spieldesigner dafür verantwortlich, dass **Siedler 5** schlichtweg Spaß macht – er optimiert die Steuerung, entwirft Missionen und legt fest, wie lange eine Hand voll Siedler für den Bau einer Eisenmine braucht. Andreas war bereits für Tutorials und Missionen von **Siedler 4** und dessen Add-ons verantwortlich.



Thomas Friedmann ...

... hat als Creative Director das Spielkonzept von **Siedler 5** miterdacht und feilt an wirklich allen Details. Seit mehr als zehn Jahren macht Thomas Computerspiele – zu seinen bekanntesten Projekten gehören **Die Siedler 2**, **Schleichfahrt**, **Catan: Die erste Insel**, **Zanzarah**, **Cultures 1** und **2**.



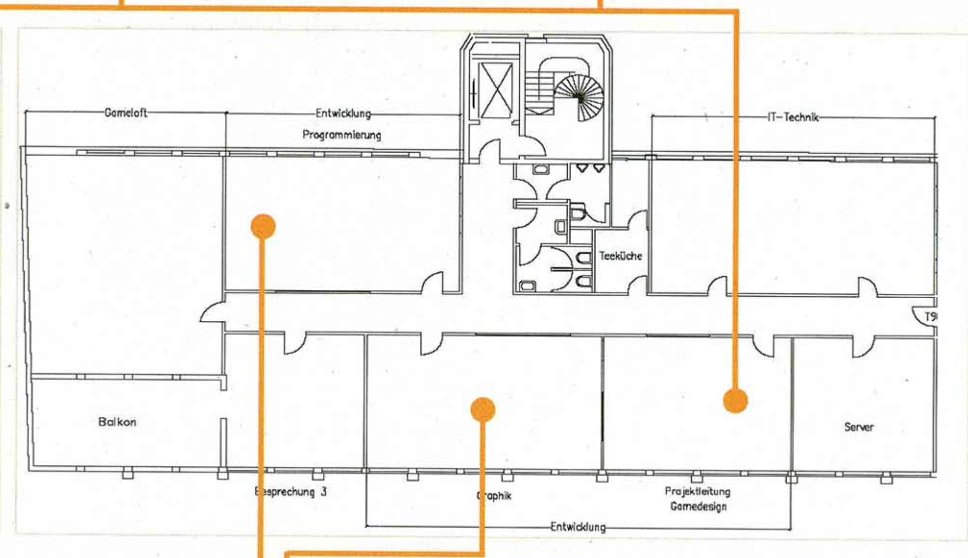
Benedikt Grindel ...

... hält als Produzent alle Fäden zusammen und braucht Nerven wie Drahtseile: Er koordiniert das komplette Team, wacht über die Einhaltung aller Entwicklungsschritte (im Fachjargon „Milestones" genannt) und ist die Schnittstelle zwischen Publisher Ubisoft und Programmierern, Grafikern, Designern.



Das ist Blue Byte

- Blue Byte, 1988 in Mülheim an der Ruhr gegründet, gehört zu den traditionsreichsten und erfolgreichsten deutschen Spielestudios.
- Aus Mülheim stammen unter anderem die Rundenstrategie-Serie **Battle Isle**, der Unterwasser-Shooter **Schleichfahrt** (Vorläufer von **Aquanox**), das Rollenspiel **Albion** und natürlich **Siedler 1** bis **4**. Allein die Spiele dieser Reihe gingen mehr als fünf Millionen Mal über die Ladentische.
- Vor vier Jahren übernahm der französische Spieleriese Ubisoft (**Far Cry**, **Splinter Cell**, **Prince of Persia**) das komplette Studio samt aller Marken.
- Anfang 2004 zog das Blue-Byte-Team vom Mülheimer Stammhaus in das neue Ubisoft-Hauptquartier in der Düsseldorfer Innenstadt.





Thomas Häuser ...

... war Projektleiter von **Die Siedler 2** und programmierte an fast allen Blue-Byte-Hits mit – **Great Courts**, **Battle Isle**, **Schleichfahrt**, später für Funatics unter anderem **Catan** und **Cultures**. Neben Dietmar Meschede tüftelt er als Technischer Direktor am Programm-Code der neuesten **Siedler**-Folge.



Thorsten Knop ...

... trägt in seiner Funktion Art Director die Verantwortung für den Grafik-Stil, Figuren, Gebäude und sämtliche Animationen von **Siedler 5**. Auch Thorsten ist ein alter Blue-Byte-Hase und hat schon die putzige **Siedler 2**-Grafik entscheidend mitgeprägt. Auch die **Cultures**-Völkchen tragen seine Handschrift.



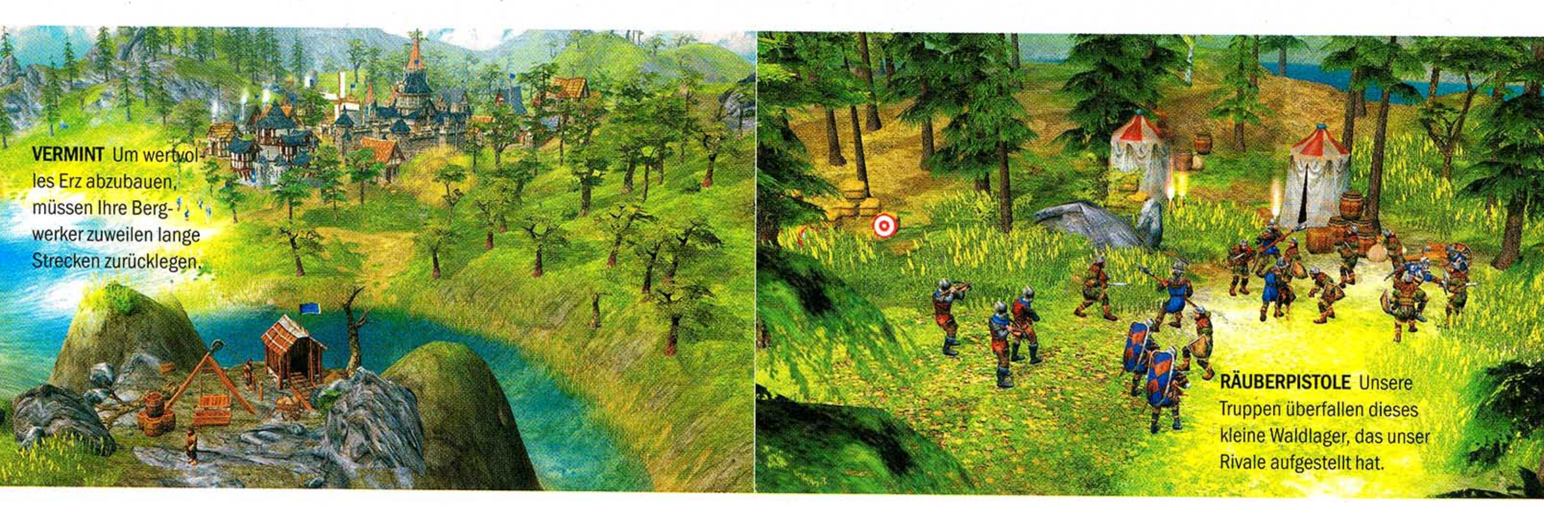
Dietmar Meschede ...

... sorgt als Blue Bytes Chefprogrammierer dafür, dass aus Eisenbarren tatsächlich Werkzeuge und keine Schinken entstehen. Zu seinen Aufgaben gehört auch, dass die **Siedler 5**-Welt trotz der vielen liebevollen Details und Figuren auch auf handelsüblichen PC-Systemen noch spielbar bleibt.



Thorsten Mutschall ...

... ist Blue Bytes Chefgrafiker und setzt zusammen mit seinen Kollegen die Skizzen und Konzepte am PC um – Thorsten sagt, wie Festungen, Gebirge, Tannen und Rüstungen auszusehen haben, und verleiht den letzten Schliff. Dabei kommt ihm die bei **Siedler 3** und **4** gesammelte Erfahrung zugute.



VERMINT Um wertvolles Erz abzubauen, müssen Ihre Bergwerker zuweilen lange Strecken zurücklegen.

RÄUBERPISTOLE Unsere Truppen überfallen dieses kleine Waldlager, das unser Rivale aufgestellt hat.

erinnert sich nicht an kaugummikauende, seilhüpfende, zeitunglesende oder freundlich winkende Träger? Art Director Thorsten Knop verspricht: „Wir haben jede Menge Animationen und Effekte, die nur fürs Auge gemacht sind." Zu diesem vielzitierten „Wuselfaktor" tragen auch Hasen, Wölfe, Hirsche und Füchse bei, die durch's Gehölz spurten, immer auf der Flucht vor den Pfeilen des Waidmanns. In den Gewässern ziehen Fischschwärme ihre Kreise, Vögel und Schmetterlinge bevölkern den Luftraum.

Von Leo abgeguckt

Was **Anno 1503** zu einem der schönsten Spiele mit Mittelalter-Einschlag werden lässt, kann für **Die Siedler 5** nicht verkehrt sein: Windschiefe Häuser, Erker, Türmchen und jede Menge Fachwerk machen jede Siedlung zu Klein-Rüdesheim. Wie andere historische Aufbau-Spiele bleibt auch **Die Siedler 5** nur so weit historisch korrekt, wie es sein muss und spielerisch Sinn ergibt: Leonardo da Vincis Zeichnungen und Konstruktionen dienten beispielsweise als Vorbild für den Blasebalg der Siedler-Schmiede – Zahnräder und Riemen sorgen dafür, dass das Feuer niemals ausgeht. „Natürlich ist die Rüstung des Schwarzen Ritters nicht hundertprozentig historisch verbürgt, aber eben so, wie man sich einen zünftigen Schwarzen Ritter vorstellt", erklärt Thorsten Knop. Anregungen holen sich die Kreativen von Filmen, Büchern, Spielzeug und Modellbaufiguren.

Viel zu erzählen

Die extrem detaillierte Grafik kommt den Entwicklern auch beim Erzählen der Story zugute: Statt animierter Filme erleben Sie Vor- und Abspann plus Zwischensequenzen direkt in Spielgrafik. Die Handlung ist noch geheim, doch das Ziel ist bereits klar: Als verjagter Thronfolger im Exil sollen Sie Ihr lauschiges Königreich zurückerobern und den Schwarzen Ritter aus dem Land vertreiben – dargeboten in einer umfangreichen Solo-Kampagne, inklusive abenteurlicher Quests, fieser Intrigen, Verwirrungen und einer astreinen Lovestory, in der natürlich auch eine Prinzessin vorkommt. Unter Ihrer Kontrolle haben Sie stets eine von mehreren Hauptfiguren, einen regelrechten Avatar im **Spellforce**-Format gibt es jedoch nicht. Der **Siedler 5**-Plot ist bewusst nicht frei von gängigen Gut-gegen-Böse-Klischees, kommt aber weitgehend ohne Fantasy-Einschlag aus – weder grunzende Orks noch spitzohrige Feen werden sich in Ihre Siedlung verirren. Und auch, wenn die Mythen jener Zeit durchaus zitiert werden – die ungeliebten Zaubersprüche, Priester, Heiligtümer sind in jedem Fall passé. Und nicht nur die ...

Zuviel des Guten

Mayas, die Blasrohrkrieger ausbilden und an Kakteen Tequila abzapfen. Wikinger, die

INTERVIEW

„Wir siedeln unterm Weihnachtsbaum"



Benedikt Grindel ist der Produzent von Die Siedler 5.

PC Games: Ihr arbeitet seit drei Jahren am neuen **Siedler**-Teil, warum hat es so lange gedauert, bis jetzt die ersten Resultate vorliegen?
Grindel: „Ubisoft hat Blue Byte im Frühjahr 2001 übernommen. Wir haben uns als Erstes gefragt: Wie geht's weiter mit **Die Siedler** als wichtigste Marke? Und so war das in den ersten ein, zwei Jahren sehr viel Konzept-Arbeit, Fokus-Gruppen, Befragungen, international, innerhalb von Ubisoft, aber auch mit Presse-Vertretern – mit euch zum Beispiel. In dieser Zeit sind außerdem noch mehrere Add-ons entstanden. Jetzt sind wir so weit, zu sagen: Mit diesem Ergebnis gehen wir an die Öffentlichkeit, weil wir damit sehr zufrieden sind."

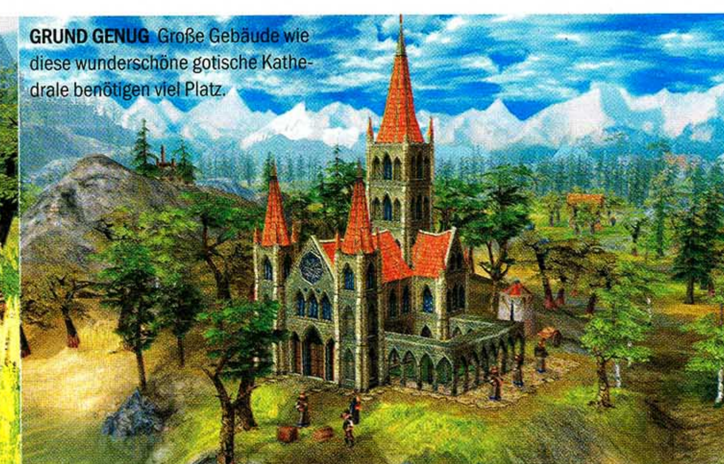
PC Games: Was macht für dich den größten Reiz der **Siedler**-Serie aus?
Grindel: „**Siedler** ist für mich ganz klar ein Aufbau-Strategiespiel. Beim Siedeln will ich aufbauen, ich will mein Reich erschaffen, ich will sehen, wie alles zusammenläuft. Alles andere hilft mir dabei, den Aufbau zu optimieren. Das heißt, wenn ich kämpfe, handle oder die Gegend erforsche, dann mach ich das, damit meine Siedlung schöner wird, damit ich noch mehr Güter habe und so weiter. Dazu kommt die Detail-Verliebtheit. Bei **Siedler** zoom ich ganz nah ran, da guck ich mir ganz genau an, was machen die da eigentlich? Wir nennen das den ‚Aquarium-Effekt'. Da ist viel zu sehen, das ist lebendig, da bewegt sich alles, das ist wuselig."

PC Games: Worin liegt für dich der größte Unterschied zu **Die Siedler 1** bis **4**?
Grindel: „Nun, die Grafik ist das ganz Offensichtliche. Aber ich denke, die Grafik zeigt auch, in welche Richtung das Ganze insgesamt geht. Alles wird ein bisschen erwachsener, weniger dieses leicht Kindliche von den Siedlern. So richtig stimmig war das zuletzt nicht: Es gab ein bisschen Fantasy, es gab ein bisschen von diesem und jenem und sehr viel Mikromanagment – da wollen wir von weg."

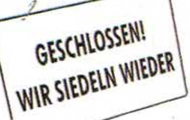
PC Games: Anders als in den bisherigen **Siedler**-Folgen gibt's nur ein Volk. Warum?
Grindel: „Das hat ganz praktische Gründe. Wir haben sehr viel mit der Technik und der Grafik experimentiert. Wir haben uns für 3D entschieden und festgelegt: Das ist der grafische Stil, das ist die Qualität, die wir erreichen wollen. Drei wirklich komplett unterschiedliche Völker oder mit Add-on vier zu machen – das ist extrem viel Arbeit, da konzentrieren wir uns lieber auf ein Volk und machen das qualitativ richtig, richtig gut. Vom Gameplay her wollen wir dem Spieler mit diesem einem Volk viel mehr Variationen geben, als er bisher mit einem Volk hatte. Bisher haben sich alle Völker sehr ähnlich gespielt. Außerdem trifft der Spieler auf andere Völker, zum Beispiel fahrende Händler oder nicht spielbare Charakter, also Völker, mit denen ich auch interagieren kann. Von daher haben wir schon etwas mehr als ein Volk, aber spielbar ist eben nur eines."
PC Games: Letzte Frage: Wann erscheint **Siedler 5**?
Grindel: „In diesem Jahr!"
PC Games: Das heißt, wir ...
Grindel „Genau, wie siedeln unterm Weihnachtsbaum!"



OFFENES GEHEIMNIS Wer nahe ranzoomt, erkennt sogar, welche Mengen von welcher Ware (Stoffe, Holz, Erze etc.) auf Lager sind.



GRUND GENUG Große Gebäude wie diese wunderschöne gotische Kathedrale benötigen viel Platz.



Wie die Zeit vergeht: Zehn Jahre Siedler-Wuselfaktor

Aus dreieinhalb übereinander gestapelten Siedlern sind mittlerweile extrem detaillierte Figuren entstanden, die aus hunderten von Polygonen und aufwendigen Texturen bestehen. PC Games dokumentiert die Grafik-Evolution der Siedler-Serie.











Die Siedler (1994)
Grafik: Auflösung: 320x200 und 640x480 (SVGA)
Wichtigste Features: Ausgebufftes Wegesystem (Waren werden im Ameisenpost-Verfahren von Flagge zu Flagge transportiert), 20 Berufe, fünf Ritter-Varianten, drei Militärgebäude

Die Siedler 2 (1996)
Völker: Nubier, Wikinger, Römer, Asiaten
Grafik-Verbesserungen: Höhere Auflösungen (bis 1.024x768), aufwendigere Animationen, unterschiedliche Landschaften (Winter, Ödland)
Spielerische Neuerungen: Katapulte, Splitscreen-Modus, halbautomatischer Wegebau, „Beobachtungs-Kamera" für einzelne Siedler, Schiffe und Esel als Transportmittel

Die Siedler 3 (1998)
Völker: Ägypter, Römer, Asiaten
Grafik-Verbesserungen: Komplett in 3D modellierte Gebäude und Figuren, Auflösung bis 1.024x768
Spielerische Neuerungen: Deutlicher Schwenk Richtung Echtzeit-Strategie: Direkt steuerbare Soldaten, Türme und Burgen können mit Bogenschützen besetzt werden. Einsehbares Lager, Fähren und Handelsschiffe.

Die Siedler 4 (2001)
Völker: Maya, Wikinger, Römer
Grafik-Verbesserungen: Frei zoombare, extrem detaillierte 2D-Grafik
Spielerische Neuerungen: Kampfstärke bemisst sich nach Größe und „Schönheit" der Siedlung, viel benutzte Strecken verwandeln sich in Pfade und Pflasterstraßen, auf denen die Siedler schneller vorankommen, „Dunkles Volk" als Hauptgegner

Die Siedler 5 (2004)
Völker: eines (Stil: Gotik)
Grafik-Verbesserungen: Komplette 3D-Welt (Renderware-Engine), radikal neuer Grafikstil, realistisch anmutende Figuren, Wettereffekte
Spielerische Neuerungen: Ein einziges statt mehrerer Völker, neues Militärsystem, Verzicht auf Fantasy/Magie, keine Seefahrt, ausgefeilte Story und umfangreiche Solo-Kampagne





Kampfbetont: Das neue Siedler-5-Militärsystem

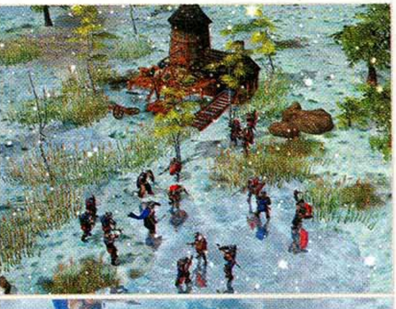
Der Schwarze Ritter gibt seine Claims nicht freiwillig wieder her. Auch wenn Blue Byte noch keine Details zum „komplett überarbeiteten Militärsystem" verrät, hat PC Games schon jetzt die wichtigsten Facts und Anhaltspunkte zusammengetragen:

- Wer nicht kämpfen möchte, muss nicht kämpfen: Fast jede Mission kann alternativ auch friedlich gelöst werden.
- Türme, Palisaden und Stadtmauern dienen der Verteidigung Ihrer Siedlung und sichern neuralgische Punkte (etwa Schluchten oder Engstellen).
- Für viele **Siedler**-Fans heute noch in albtraumhafter Erinnerung: Hunderte von **Siedler 3**- und **4**-Soldaten überrennen die eigenen Ländergrenzen („Tank Rush"). **Die Siedler 5** soll sich auf überschaubare Scharmützel beschränken, was auf taktisch interessante Features wie Beförderungen und Erfahrungswerte hindeutet.
- Zugunsten einfacherer Bedienung werden mehrere Soldaten zu einem „Squad" (also einer Einheit) zusammengefasst – angeführt und gesteuert wird der Trupp von einem hochrangigen Anführer, der an seinem langen Mantel in den Farben seines Gebieters von weitem zu erkennen ist.
- Schwertkämpfer, Pikenträger, Bogen- und Armbrustschützen sind die bislang bekannten Einheiten. Weitere werden im Lauf des Jahres enthüllt.
- PC Games geht davon aus, dass der Technologiebaum mit all seinen Upgrades auch zunehmend bessere Rüstung und Waffen vorsieht.
- Auch wenn sich Blue Byte zu diesem Thema noch in Schweigen hüllt: An der Erweiterung der Landesgrenzen durch Türme und Burgen dürfte sich vermutlich wenig ändern.
- Ein mit „Schwefelmine" betiteltes Gebäude lässt auf schweres Kriegsgerät schließen: Aus Schwefel gewonnenes Schwarzpulver könnte für Kanonen dienen.

Bienen zwecks Honig-Met-Gewinnung domestizieren, um per göttlicher Fügung Steine in Eisenbarren umzuwandeln. Und ein Gärtner, der ein vom „Dunklen Volk" vergiftetes Gelände wieder in fruchtbare Grasflächen verwandelt – das war selbst für langjährige **Siedler**-Fans zu viel der Komplexität in Episode 4. Folgerichtig wird **Die Siedler 5** wieder auf ein vernünftiges, spielbares Maß zusammengedampft: 30 Berufsgruppen – vom Händler bis zum Fischer – verleihen dem Spiel ausreichend Komplexität. Der umfangreiche Technologiebaum schaltet nach und nach weitere Gebäude, andockbare Upgrades und zusätzliche Siedler-Typen frei – die vollen Ausbaustufen einzelner Betriebe erleben Sie erst

Siedler-Grafik im Detail: Was die neue Engine alles kann

Das technische Fundament der neuen Siedler bildet die Renderware-Engine, die für gewöhnlich Action-Spiele wie GTA 3 oder Vice City inszeniert. Dass damit aber auch ausgesprochen attraktive Strategiespiele entstehen, beweist bereits die Vorab-Version von Die Siedler 5 - hier die Highlights des Spiels:





- Aufwendige Wettereffekte lassen es im Siedler-Land schneien, regen, nebeln und stürmen – durchaus mit spielerischen Auswirkungen. Denn Gewässer und Bäche können während der laufenden Mission zufrieren und sind damit passierbar. Dadurch ergeben sich spannende taktische Konstellationen – bereiten Sie Ihrem Nachbarn-Volk doch mal eine eiskalte Überraschung.
- Da ächzt die Grafikkarte: Nicht nur, dass die Figuren einen individuellen Schatten werfen, selbst auf der Eisfläche spiegeln sich Ihre Siedler in allen Details.







- Die Story spielt an unterschiedlichen Schauplätzen, die sich grob an vier Landschaftstypen orientieren. Darunter: mediterranes Toskana-Flair mit Pinien und Zypressen, muffige Sümpfe inklusive Schilfrohr und Morast und gebirgiges Terrain mit dichten Wäldern, Tümpeln, Flüssen und ausgedehnten Wiesen.
- Wer möchte, kann „hinter" die Gebäude gucken – die Ansicht ist zoom-, schwenk- und drehbar. Damit die Übersicht nicht flöten geht, schwenkt das Bild per Tastendruck in die Grundeinstellung zurück.
- Weil das Spieldesign dafür keinen echten Grund liefert, wird auf einen Tag-, Nacht- und Jahreszeiten-Wechsel verzichtet.



- Für Gestaltung und Animation der Helden fließt der meiste Grafiker-Schweiß: Eine gute Woche dauert es, bis eine Figur in allen Einzelheiten ausstaffiert ist. Pro Animation ist ein weiterer Tag fällig.
- Die Figuren bestehen aus bis zu 1.300 Polygonen (etwa der berüchtigte Schwarze Ritter). Gewöhnliche Soldaten bringen natürlich etwas weniger Details auf die Waage. Zum Vergleich: **Warcraft 3** weist im Schnitt 300 Polygone pro Figur auf.
- So genannte „Specular Maps" zaubern Lichtreflexe auf Helme und Kettenhemden – und das in Echtzeit. Metall glänzt also wie echtes Metall, je nach Lichteinfall.
- Noch nie konnte man so nahe an die Siedler heranzoomen: In der Maximaleinstellung ist ein einzelner Siedler so groß wie ein Viertel der Bildschirmhöhe.

am Ende der Kampagne. Nach wie vor sind es die ineinander greifenden Ressourcen-Ketten, die Sie direkt verfolgen lassen, wie aus einem Baum allmählich ein Boot wird. Es soll sofort ersichtlich sein, wenn es an irgendeiner Stelle an Steinen, Kohle oder Getreide mangelt. Denn wenngleich jede Menge **Siedler**-Traditionen über Bord geworfen werden, so entsteht mit **Siedler 5** doch ein ausgesprochen umfangreiches Aufbauspiel. Zwar mit netto weniger Einheiten und Gebäuden als in den überfrachteten Vorgängern und ohne Seefahrt, dafür steht das Siedeln wieder ganz im Mittelpunkt. Selbstverständlich können Sie den Siedlern wie bisher bei der Konstruktion der Gebäude zusehen – vom Planieren des Untergrunds über die Lieferung von Brettern und Steinen an den Rohbau bis hin zur feierlichen Eröffnung.

Wo Sie Siedler 5 spielen können

Erst im März musste Sunflowers kleinlaut zugeben, dass es mit dem Mehrspieler-Modus für **Anno 1503** jetzt doch nichts wird. Für **Siedler 5** ist Netzwerk- und Internet-Siedeln via ubi.com von vornherein fest eingeplant: Die Technologie dafür wird bei Ubisoft in Montreal entwickelt, das sich mit Referenz-Spielen wie **Splinter Cell** oder **Prince of Persia** einen Namen gemacht hat.

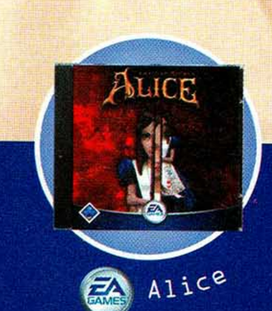
Keine Frage: Die Siedler sind im Jahr 2004 angekommen. Ihre internationale Feuertaufe erwartet die neuen Siedler Mitte Mai auf der weltgrößten Messe für Computer- und Videospiele-Neuheiten, der E3 in Los Angeles: Dort wird sich zeigen, ob sich auch Kanadier, Spanier und Australier mit dem neuen Stil anfreunden können. Einen eigenen Eindruck können Sie sich voraussichtlich auf der Games Convention 2004 verschaffen – **Die Siedler 5** ist als Highlight auf dem Ubisoft-Stand antestbar. Erste bewegte Bilder zu **Siedler 5** erleben Sie allerdings schon jetzt in unserem Studio-Report auf der PC-Games-DVD und -CD – und zwar nur dort, weltexklusiv. Anschließend können Sie selbst urteilen, ob das Lexikon der Computerspiele unter dem Stichwort „Wuselfaktor" um ein weiteres Kapitel erweitert werden muss.

ERSTEINDRUCK

*Ich muss Ihnen was gestehen: Als mir Blue Byte im Februar die ersten „neuen" **Siedler**-Ritter vorlegte, war ich gelinde gesagt geschockt – würde aus den Siedlern ein zweites **Spellforce** oder **Black & White**? Die Entwickler schwören: Im Gegenteil – das entspannte Siedeln steht endlich wieder im Mittelpunkt. Die 3D-Welt ist der offensichtlichste Fortschritt: Erst recht in bewegtem Zustand ist **Siedler 5** ein echter Hingucker, enorm viel gibt es zu entdecken. Ich kann's kaum erwarten, meine erste eigene Siedlung zu gründen.* PETRA FRÖHLICH

Entwickler .... Blue Byte
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... Ende 2004

Playboy?



EA GAMES Alice



T2 Stronghold



THQ SpongeBob



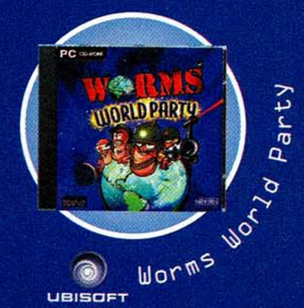


Der Herr der Ringe 2





No one lives forever 2



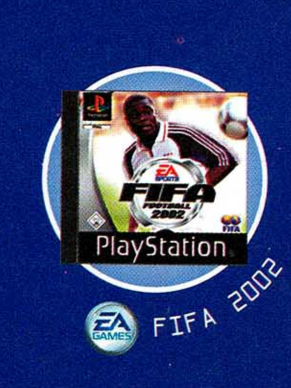
UBISOFT Worms World Party



ACTIVISION Tony Hawks Pro Skater 2



PC-Software 10,-€ je Titel*



EA GAMES FIFA 2002



UNIVERSAL INTERACTIVE Adiboo Geheimnis von Paziral

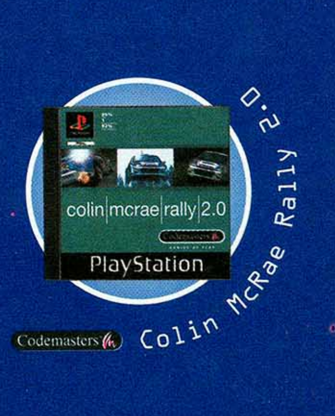
Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus, sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!



















Playstation 1
15,-€ je Titel*

THQ Tetris Worlds

THQ SpongeBob

T2 Midnight Club

UNIVERSAL INTERACTIVE Baldurs Gate Dark A.

THQ Red Faction 2

ATARI Grand Prix Challenge

EA GAMES C&C 2 Alarmstufe Rot

EA GAMES Harry Potter Kammer des S.

Codemasters Colin McRae Rally 2.0

Playstation 2
20,-€ je Titel*

Die Pyramide
Spiel dir Einen

www.software-pyramide.de

DEMO
Ab 18-DVD

VIDEO

Gangland



GESCHÄFTSSTELLE Ein gemütlicher Unterschlupf mit angrenzendem Restaurant – so lässt sich's leben.

HIGH NOON In der Mittagssonne marschieren wir mit unseren besten Männern zum Hauptquartier der Polizei.



MALERISCH
Mit gezogenen Waffen schlendert unser Einsatztrupp durch die Straßen der Stadt.



In diesem Mix aus Action und Strategie sind Sie der Boss ... und **kommen trotzdem mächtig ins Schwitzen.**

Alltag in Paradise City: Breitschultrige Fleischberge schleppen Aktenkoffer voller Geldbündel von Kneipen in unscheinbare Häuschen, Prostituierte zupfen sich am Minirock und Auftragskiller schlendern mit gezogenen Knarren an einer Polizei-Patrouille vorbei. Die malerische Kulisse zerplatzt wie eine Seifenblase, als plötzlich ein Auto durch die Straße rast. Die Fenster werden heruntergelassen, Waffenläufe blitzen im sanften Licht des Sonnenuntergangs und der dicke Kerl, der da gerade die Stripbar verließ, liegt durchlöchert am Boden. Reifen quietschen, Sirenen schrillen – auch das ist Alltag in Paradise City.

Abgesehen von der Aussicht auf niedrige Mietkosten bringen Sie keine zehn Pferde in diesen Sündenpfuhl? Weit gefehlt. Schließlich ziehen Sie in keine gammlige Zweizimmer-Wohnung und müssen die Drecksarbeit für kaltschnäuzige Sizilianer erledigen, sondern sitzen mit etwas Geschick und der nötigen Skrupellosigkeit bald selbst im knautschigen Ledersessel, schlürfen feinsten Rotwein und lassen die Puppen tanzen.

Eins nach dem anderen

Doch vor dem Vergnügen kommt auch hier die Arbeit, denn der Aufbau so eines Mafia-Imperiums ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Da Sie als absoluter Nobody aus Sizilien anreisen, müssen Sie sich anfangs nämlich selbst die Finger schmutzig machen. Zunächst gilt es also, die Haushaltskasse zu füllen. Hierzu begeben Sie sich mit dem Schläger Ihres Vertrauens zu nahe gelegenen Waffenhändlern oder Kneipiers und erpressen entweder Schutzgeld oder integrieren arglose Dienstleister ins Familienimperium. Während die erste Variante nur 25 Prozent des Umsatzes in Ihre Portokasse spült, erhalten Sie bei kompletter Übernahme der Betriebe satte 50 Prozent, investieren aber erst einmal eine Stange Geld. In beiden Fällen kümmern sich die Ladenbesitzer fortan vollautomatisch um den Ausbau ihrer Geschäfte, sodass Sie nicht mit Managementaufgaben behelligt werden. Die akquirierten Betriebe füllen jedoch nicht nur Ihre Brieftasche – jeder Waffenhändler lässt Ihnen eine gewisse Menge Munition pro Minute zukommen, während in Ihren Kneipen potenzielle Arbeitnehmer darauf warten, von Ihnen angeheuert zu werden.

Verbrecher auf dem Arbeitsamt

Anfangs steht Ihnen nur der wenig schlagkräftige Bodensatz des Untergrunds zur Verfügung: leicht bekleidete Straßenmädchen, die Feinde mit Pfefferspray betäuben, glatzköpfige Wuchtbrummen, die



GOTTESDIENST Im Zweifelsfall entweihen Sie für Ihre schmutzigen Geschäfte auch Gotteshäuser.



NEBENVERDIENST Spezielle Geschäfte wie dieser Juwelier versorgen Sie mit Extra-„Ressourcen".

Marlon Brando und Al Pacino können davon ein Liedchen singen: **So lebt sich's als Pate in Gangland**

Ein Pate immer hat alle Hände voll zu tun. Allein am heutigen Tag stehen bereits sechs wichtige „Geschäfts"-Termine in der Stadt an.



1 ÜBERNAHME Um später am Abend gut und preiswert speisen zu können, kaufen wir erst einmal ein Restaurant auf.

2 ANWERBEN Da Jimmy gestern bei einem Betriebsunfall verunglückte, führen wir einige Bewerbungsgespräche.

3 POLIZISTEN Da der Polizeichef eine unserer illegalen Spielhöllen ausgehoben hat, mischen wir die Ordnungshüter auf.

4 DRIVE-BY Während der Flucht im geklauten Streifenwagen kommt es zu einem brenzligen Drive-by-Shooting.

5 BOSS Am späten Nachmittag besuchen wir Bandenboss Vinny und übernehmen seine Geschäfte.

6 KIRCHE Pünktlich warten wir mit bewaffnetem Trauzeugen vor der Kirche auf die Mutter unseres Stammhalters.

Jacon Nordahl von Gangland-Entwickler Media Mobsters im Kreuzverhör

„Unserer Meinung nach haben wir **Gangland sehr gut ausbalanciert.**"

PC Games: Wie kamt ihr auf die eher ungewöhnliche Idee, ein Strategiespiel mit Mafia-Szenario zu entwickeln?

Nordahl: „Die Idee für ein Spiel im Mafia-Umfeld stammt ursprünglich von einem der Mitbegründer von Media Mobsters – einem großen Fan von **Der Pate**, der bereits an der Entwicklung eines Brettspiels mit ähnlichem Hintergrund beteiligt war. Irgendwann entschieden wir uns, eine PC-Version dieses Brettspiels in 2D zu entwickeln, die wir diversen Publishern vorstellten. Der Tenor war jedoch überall: Das Konzept ist gut, aber die Grafik veraltet. Also sahen wir uns nach vorhandenen 3D-Engines um, entschieden uns aber schließlich dazu, eine eigene Engine zu entwickeln. Der Wechsel von 2D zu 3D brachte jedoch viele Änderungen im Spieldesign mit sich, so dass **Gangland** nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Brettspiel gemeinsam hat."

PC Games: Wie läuft eine typische Mission in **Gangland** ab?

Nordahl: „Grundsätzlich unterscheiden sich die ersten vier Missionen von den letzten zwölf, denn hier arbeitet man noch für seinen Onkel Vincenze, der ein Verbrechersyndikat leitet. Er sagt dir, was du tun sollst, und bringt dir damit die Grundzüge des Spiels näher – eine Art Tutorial. In den letzten Missionen bist du der Boss und entscheidest selbst, wie du vorgehst."



DIE GANGLAND-SCHÖPFER **Das Entwicklungsteam von Media Mobsters rund um Designer Jacon Nordahl (Mitte).**

PC Games: In der ursprünglichen Version von **Gangland** ist es nicht möglich, jederzeit zu speichern. Warum rüstet ihr dieses Feature jetzt nach?

Nordahl: „Unserer Meinung nach haben wir **Gangland** sehr gut ausbalanciert und wollten einen gewissen Schwierigkeitsgrad nicht unterschreiten. Da sich jedoch viele Spieler eine jederzeit verfügbare Speicherfunktion wünschen, werden wir diese noch mit einem Patch nachliefern."

PC Games: **Gangland** ist temporeich, stellenweise hektisch. Sind euch Spiele wie **Commandos** zu träge?

Nordahl: „Nein. Es ist doch schön, dass es viele verschiedene Spiele auf dem Markt gibt. Ich selbst spiele gerne **Commandos** und in **Gangland** geht es uns vor allem darum, dass der Spieler eine größere Anzahl an Einheiten kontrollieren kann, um mit ihnen um die Vorherrschaft in einer großen Stadt zu kämpfen."

PC Games: In **Gangland** verzichtet ihr vollständig auf Zwischensequenzen. Warum?

Nordahl: „Wir wollten die Geschichte nicht in wunderschön gerenderten Sequenzen erzählen, die nicht mit dem Rest des Spiels harmonieren. Deshalb erzählen wir sie direkt im Spiel, sodass der Spieler sie hautnah erleben kann."

PC Games: Wenn du den Paten um einen Gefallen bitten könntest – was würdest du dir wünschen?

Nordahl: „Ich würde ihn darum bitten, **Gangland** ganz groß rauszubringen." (lacht)

mit einer harten Linken Informanten in friedlichen Dämmerschlaf schicken, oder pistolenbewehrte Auftragskiller. In die 16 Missionen umfassende Einzelspielerkampagne sind jedoch zwölf so genannte Herausforderungen eingeflochten, die Spezialtruppen freischalten. Sofern Sie die Herausforderungen bestehen, ziehen Sie im Folgenden mit Scharfschützen, Bombenlegern oder echt italienischen Schwiegermüttern samt losem Abzugsfinger in die Bandenkriege.

Hier kommt der recht minimalistische Rollenspielanteil von **Gangland** zum Tragen, denn die Führungsqualitäten Ihres Charakters legen fest, wie groß Ihre Kampftruppe ist. Das Programm steigert die Attribute jedoch automatisch, sobald Sie Aufgaben erledigt oder Zielpersonen erfolgreich ausgeschaltet haben, und nimmt Ihnen somit die Arbeit der Punkteverteilung ab.

Ohne Tiefgang

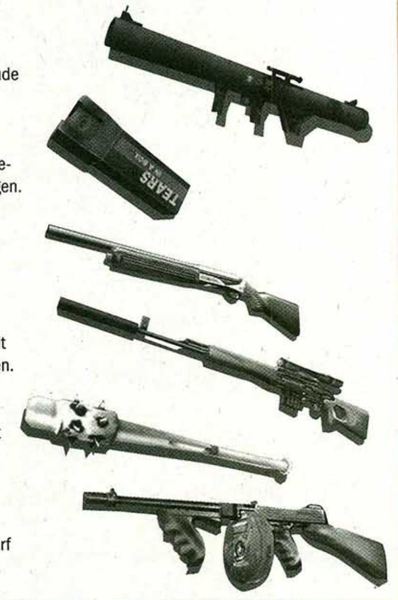
Zwar können auch Ihre Gefolgsleute aufsteigen und werden so mit der Zeit immer schlagkräftiger, doch leider dürfen Sie keine Veteranen in nachfolgende Missionen übernehmen. Weitaus ärgerlicher ist es aber, dass die einzelnen Missionen nur leidlich miteinander verknüpft sind – eine aufwendige Story mit Intrigen und Wendungen gibt es nicht und lediglich Textbildschirme oder knappe Dialogzeilen informieren über das Geschehen. Nach jedem abgeschlossenen Auftrag landet der Spieler im Hauptmenü und kann die nächste Mission auswählen oder eine Herausforderung starten. Unter diesem Umstand leidet die Atmosphäre – Entwickler Media Mobsters verschenkt viel Potenzial, das mit dem Mafiosi-Szenario eigentlich gegeben wäre.

Hektischer Spielablauf

Während der Einsätze fällt das jedoch kaum auf, denn der hektische Spielablauf von **Gangland** hält Sie beständig auf Trab. Angestellte anwerben, Sicherheitskräfte zur Bewachung Ihrer Geschäftsstellen abkommandieren, Anschläge auf die Konkurrenz verüben und vor allem: überleben. Letzteres ist in der vorliegenden englischen Verkaufsversion besonders wichtig, da während der zwischen zehn und 30 Minuten langen Missionen voller

Kleine Waffenkunde: **Damit überzeugen Sie Kunden!**

Auf 18 Waffen greifen Ihre Gangland-Gangster zurück. PC Games stellt sechs der Mafiosi-Utensilien vor.



Bazooka
Die Waffe fürs Grobe. Fahrzeuge und selbst Gebäude halten der Bazooka nicht lange Stand.

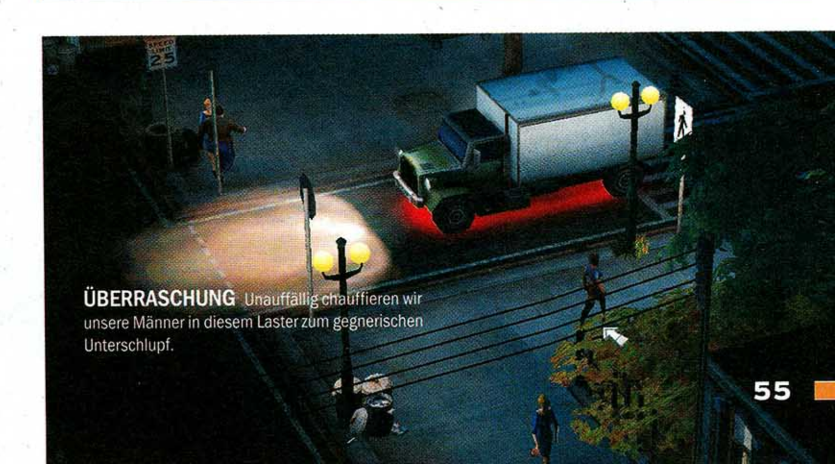
Pfefferspray
Sieht harmlos aus, ist aber höchst wirkungsvoll. Getroffene Feinde können sich kurzzeitig nicht bewegen.

Shotgun
Gehört in jeden gut sortierten Waffenschrank und macht in Straßenschlachten eine gute Figur.

Scharfschützengewehr
Sind die Feinde in der Überzahl, lassen sie sich mit diesem Gewehr aus sicherer Entfernung dezimieren.

Baseballschläger
Das „getunte" Sportgerät macht Ihre Gegner nicht nur kampfunfähig, sondern hinterlässt sichtbare Spuren.

Tommygun
Der Klassiker unter den Mafiosi-Schießprügeln darf selbstverständlich auch in **Gangland** nicht fehlen.



ÜBERRASCHUNG Unauffällig chauffieren wir unsere Männer in diesem Laster zum gegnerischen Unterschlupf.

ALLTÄGLICH Solche Straßenschlachten dominieren den Spielablauf in Gangland.

AM LEBEN BLEIBEN In den so genannten Herausforderungen gilt es, innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Als Belohnung erhalten Sie Spezialtruppen.

TANZBEIN Was wäre schon ein Gangsterparadies ohne Rotlichtviertel?

KAWUMM Wenn Baseballschläger und Pistolen nicht mehr helfen, greifen die Gangs zu TNT.

Attentate und Drive-by-Shootings nicht gespeichert werden kann. In der deutschen Fassung (die derzeit aufwendig synchronisiert wird) soll es jedoch möglich sein, den Spielstand jederzeit zu sichern. Aber auch dann wird **Gangland** gerade im späteren Spielverlauf ein äußerst hektisches Spiel bleiben, da die KI-Gegner gezielt ungesicherte Nachschubwege angreifen. Abhilfe schaffen hier so genannte Unterschlüpfe, die Sie für kleines Geld mieten und mit „Sicherheitskräften" besetzen können. Da Sie davon jedoch, wie bereits beschrieben, nur eine begrenzte Anzahl kontrollieren können, ist auch hier gute Planung vonnöten.

Eine schrecklich nette Familie

Damit noch nicht genug – **Gangland** bürdet Ihnen sogar noch etwas mehr Arbeit auf. Als ordentlicher Pate müssen Sie schließlich auch für den Fortbestand des Familienclans sorgen – ein Stammhalter muss also her. Dazu bezirzen Sie die Dame Ihres Herzens mit allerlei Geschenken wie funkelnden Diamanten. Ihr Frauengeschmack hat dabei durchaus Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Sollte Ihnen beispielsweise eine intellektuelle Dame einen Anwalt gebären, so ist dieser schlauer, als wenn ihn eine Sportskanone zur Welt gebracht hätte, die am liebsten muskulöse Schläger heranzüchtet. Bevor Ihnen Ihre Sprösslinge allerdings im Tagesgeschäft zur Hand gehen können, müssen Sie erst einmal Mutter und Kind wohl behüten, denn die Konkurrenz wird alles daran setzen, das Familienglück zu zerstören. Sie sehen schon, sizilianische Familienväter haben's nicht leicht.

ERSTEINDRUCK

*Ich bin froh, dass Media Mobsters die deutsche Version von **Gangland** mit einer jederzeit verfügbaren Speicherfunktion ausstattet, denn die teilweise sehr langen Missionen, gepaart mit dem überaus hektischen Spielablauf, verdienen das Prädikat „höllisch schwer". Wie gut **Gangland** wirklich ist, erfahren Sie nächste Ausgabe im ausführlichen Test.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Media Mobsters
Anbieter .... Big Ben
Termin .... 21. Mai 2004

Sicher durch den Straßenverkehr – **Die Fahrzeuge von Gangland im Überblick**

Die Gangland-Areale sind mitunter sehr weitläufig, Ihre Truppen durch die schwere Bewaffnung hingegen eher langsam. Da kommen diese sechs fahrbaren Untersätze gerade recht.



Chrysler Ein schnelles Gefährt, in dem allerdings nur zwei Personen Platz finden.

Humvee Kaum zu übersehen und sehr langsam – dafür dick gepanzert.

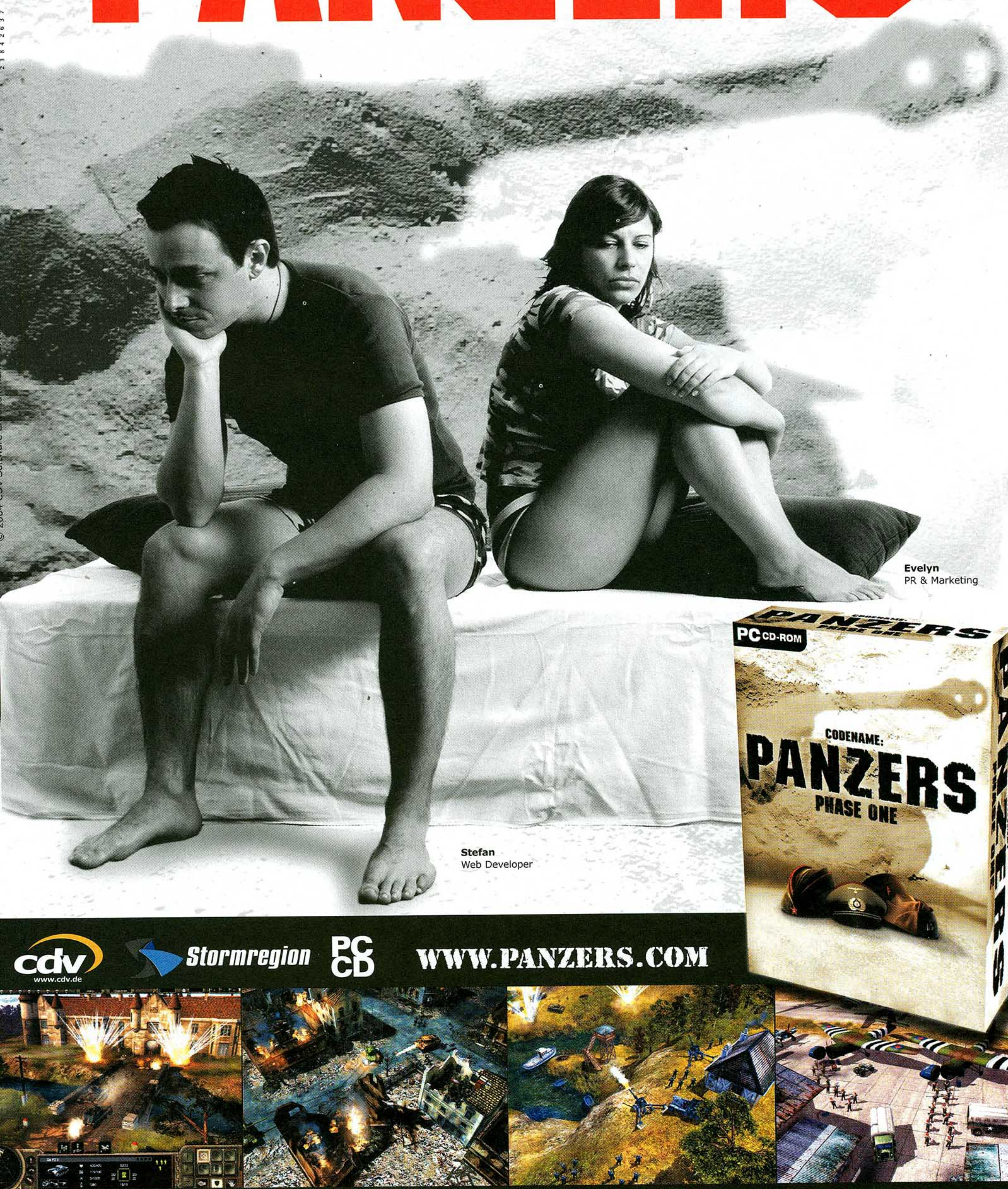
Streifenwagen So gondeln Sie unauffällig zum nächsten Überraschungsangriff.

Familienkutsche Bietet Platz für vier Personen und ist perfekt geeignet für Drive-by-Shootings.

Sportwagen Schindet mächtig Eindruck bei den Ladys, ist für Gefechte aber zu schwach gepanzert.

LKW Kutschiert problemlos acht Personen, die allerdings nicht aus dem Fahrzeug feuern können.

NIE OHNE PANZERS



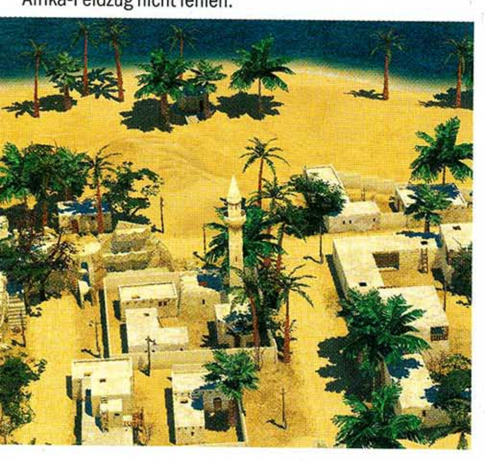
PUTZIG Die Grafik hat sich auch in der dritten Dimension ihren Modellbau-Charme bewahrt.



Blitzkrieg 2

Afrika Korps vs. Desert Rats muss sich der einstige Taktik-Platzhirsch Blitzkrieg knapp geschlagen geben. **Doch Strategen von CDV und Nival planen schon die Gegenoffensive.**

WÜST Natürlich darf auch der Afrika-Feldzug nicht fehlen.



Bei einem Besuch in der PC-Games-Redaktion präsentierte uns CDV-Produzent Martin Deppe exklusiv eine noch frühe, aber bereits spielbare Version des **Blitzkrieg**-Nachfolgers. Die augenscheinlichste Neuerung: Wo im Vorgänger noch Polygon-Panzer Bitmap-Hügel erkletterten, wühlen sie sich nun durch echtes 3D-Terrain. Die Schlachtfelder lassen sich beliebig drehen, kippen und zoomen – von extremer Nahansicht, in der die detailreichen Fahrzeugmodelle, Häuser und Soldaten besonders gut zur Geltung kommen, bis in eine übersichtliche Vogelperspektive, in der mehrere Dutzend Tanks, Geschütze und Infanteriezüge nebeneinander passen. Dass sich **Blitzkrieg 2** den schmucken Modellbau-Charme des Vorgängers trotz der 3D-Renovierung bewahrt hat, beweist der Mega-Screenshot auf Seite 40/41.

Durchdesignte Missionen

Welche spielerischen Verbesserungen erwarten uns? „Eine ganze Menge", schwärmt Martin Deppe. „Kurz gefasst wollen wir die Stärken ausbauen und die Schwächen beseitigen:" Das bedeutet im Klartext, dass beispielsweise die durchwachsenen Zufallsmissionen des ersten Teils entfallen. Stattdessen gibt es satte 60 vorgefertigte Aufträge, aufgeteilt auf vier Kampagnen: je eine für Deutschland, England, die Sowjetunion und die USA. Obwohl die grundlegenden Aufgaben nach wie vor „Erobern und Verteidigen" heißen, wird Abwechslung groß geschrieben. Skripts sorgen beispielsweise dafür, dass nach der Einnahme eines Bahnhofs Nachschub auf dem Schienenweg ankommt. Ein andermal bringt erst die Zerstörung der gegnerischen Flakstellungen die erhoffte Luftunterstützung. Apropos Luftwaffe, die kann jetzt direkt gesteuert werden. Zwar laufen Anforderung und Anflug nach wie vor automatisch ab, Ziel und Route lassen sich aber manuell vorgeben. So soll es nicht mehr vorkommen, dass ein Jagdbomber seine kostbaren Raketen auf eine Pak-Stellung verballert statt auf den gefährlicheren Tiger-Panzer daneben zu feuern.

Gute Nachrichten auf für die Multiplayer-Basis: CDV und Nival planen ein eigenes Netzwerk, ähnlich dem Blizzards Battle.net – mit Ranglisten, Turnieren und allem, was dazugehört. Als besonderes Schmankerl werden Solo-Generäle ihre hart erarbeitete Kern-Armee auch in Internet-Matches verwenden können. Mehr nächste Ausgabe.

ERSTEINDRUCK

Auch wenn es nur zwei Missionen zu sehen gab, lassen sich schon zwei Dinge sagen: Erstens ist den Designern die Übersiedelung in die 3D-Welt absolut geglückt. Selbst ***Afrika Korps*** *bietet keine so lebendigen Schlachtfelder. Und zweitens lesen sich die Pläne für die Solo-Kampagnen sehr vielversprechend. Ich freue mich auf* ***Blitzkrieg 2****.*

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Nival
Anbieter	CDV
Termin	Frühjahr 2005

Pirates!


EN GARDE! Duelle mit Stadtkommandanten und Kapitänen dürfen natürlich auch nicht fehlen.


ZWIELICHTIG Aufträge und Hinweise gibt's in den Hafenkneipen.


BREITSEITE Wer mag, steuert die Schiffsduelle mit dem Joystick.

Das Original zählt zu den Spiele-Klassikern schlechthin. Die Aufgabe einer Neuauflage lastet nun auf den Schultern, die seinerzeit das Vorbild trugen: denen von Sid Meier.



PC Games: Was ist neu an **Pirates 2**?

Meier: „Zunächst einmal ist alles, was das Original schon so spaßig gemacht hat, in verbesserter Form wieder dabei: die Schiffskämpfe, die Duelle und der offene Spielablauf. Abzüglich der Features, die nicht so populär waren, beispielsweise dem Sextanten. Zusätzlich haben wir neue Actionsequenzen eingebaut, nun kann man sich etwa in die Stadt einschleichen oder mit der Gouverneurstochter tanzen."

PC Games: Es wird von einem größeren Rollenspiel-Anteil gemunkelt ...

Meier: „Ja, allerdings nicht in Form eines klassischen, wertebasierten Rollenspiels, sondern als eine Art Lebenssimulation. Man kann verschiedene Ränge bei den vier Fraktionen in der Karibik erreichen, seine Schiffe aufrüsten, Spezialisten für seine Crew anheuern und diverse Utensilien sammeln, die die Fähigkeiten des Helden verbessern, der übrigens im Spielverlauf altern wird."

PC Games: Am meisten Spaß gemacht haben bei **Pirates** die Seeschlachten – wie wollt ihr die heute nachstellen, wo die meisten Spieler nicht einmal mehr einen Joystick besitzen?



Meier: „Auch wenn die Schiffsduelle heute anders aussehen, steuern sie sich ganz ähnlich wie im C64-Original – nämlich mit den Pfeiltasten. Allerdings kann man jetzt die Kameraperspektive wechseln und die Munition auswählen. Wer das ursprüngliche Spielgefühl wieder erleben will, darf natürlich auch einen Joystick verwenden."

PC Games: Neben den Seeschlachten soll es nun auch Gefechte an Land geben – bekommen wir unter Umständen ein Echtzeit-Strategiespiel?

Meier: „Im Prinzip ja, aber eines, das zu **Pirates** passt. Mit anderen Worten: Die Einlagen funktionieren nach dem bekannten Echtzeit-Schema, dauern aber nur ein paar Minuten. Der Spieler hat nur zwei Einheitentypen, eine mit Säbeln für den Nahkampf, eine mit Musketen für den Fernkampf. Die Verteidiger haben Fußsoldaten, Kavallerie und Kanonen."

PC Games: Wie funktioniert eigentlich das Missionssytem?

Meier: „Fast wie im Original. Man holt sich Aufträge bei Gouverneuren, Wirten, Barmädchen oder Gouverneurstöchtern ab: Schätze suchen, Nachrichten überbringen, Eskorten und so weiter. Dafür gibt's dann Belohnungen wie ein Schwert oder einen Rubinring oder sogar einen höheren Rang. Manche davon treiben die Handlung voran. Der Rubinring beispielsweise hilft dem Spieler, das Herz einer Gouverneurstochter zu gewinnen."

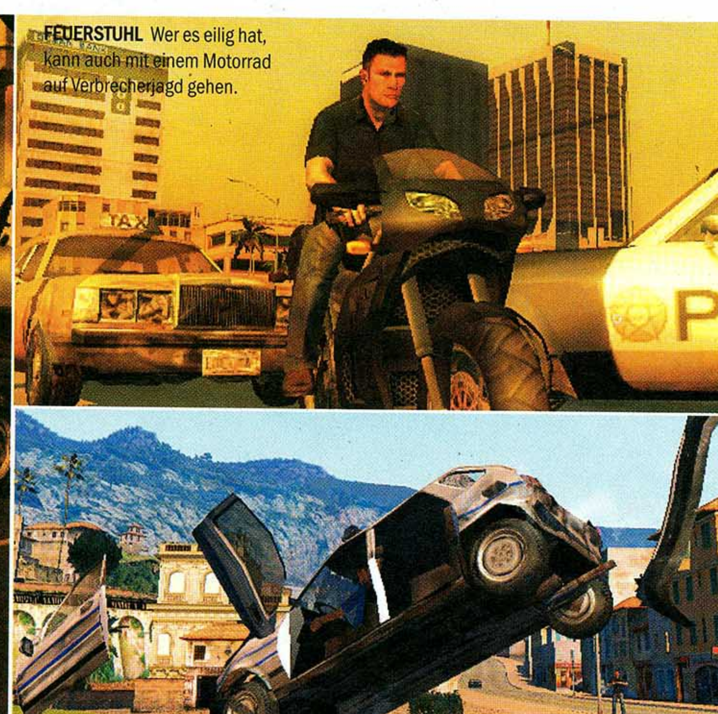
PC Games: Es wurde schon bei vielen Spielen versucht, das **Pirates**-Flair einzufangen, erfolgreich waren hauptsächlich **Fluch der Karibik** und **Port Royale**. Warum wird **Pirates 2** besser?

Meier: „Ich habe mit **Fluch der Karibik** und **Port Royale** viel Spaß gehabt, denke aber, dass sie sich sehr vom ursprünglichen **Pirates** unterscheiden."

Entwickler .... Firaxis
Anbieter .... Atari
Termin .... Herbst 2004



BOMBENSTIMMUNG Jan Tanner lässt es bei seinen Einsätzen ordentlich krachen!



FEUERSTUHL Wer es eilig hat, kann auch mit einem Motorrad auf Verbrecherjagd gehen.

BRUCHLANDUNG Das neue Schadensmodell sorgt für realistische Unfälle.

Driver 3

Heiße Autos, wilde Verfolgungsjagden und jede Menge Action: Der dritte Teil der Driver-Serie **macht GTA Vice City gehörig Konkurrenz!**

Sensationelle zwölf Millionen Mal wanderten die ersten beiden Teile von Reflections' Action-Rennspiel weltweit über die Ladentheken – nach vierjähriger Schaffenspause steht nun der dritte Teil der **Driver**-Serie in den Startlöchern. Wir hatten bereits Gelegenheit, der inhaltlich baugleichen Xbox-Version unter die Motorhaube zu schauen und mit Chef-Entwickler Martin Edmondson einen Boxenstopp einzulegen.

Kilometerfresser

Wie bei den Vorgängern schlüpfen Sie in die Rolle des Undercover-Cops Jan Tanner und sollen einen weltweit operierenden Autoschieber-Ring auffliegen lassen. Ausgangspunkt von **Driver 3** sind die Straßen von Miami, im weiteren Spielverlauf entführen Sie die 30 Missionen aber auch nach Nizza und Istanbul. Die Entwickler haben sich besonders viel Mühe gegeben und die drei Metropolen mit fast 200 Straßenkilometern originalgetreu und mit viel Liebe zum Detail nachgebildet. Für die Verbrecherjagd stehen Ihnen mehr als 70 Fahrzeuge zur Verfügung. Von lahmen Kleinwagen über wuchtige Sattelschlepper und Busse bis hin zur extravaganten PS-Schleuder ist alles dabei, was Autonarren gefällt. Wer mag, kann sich auch auf ein Motorrad schwingen oder ein flottes Speedboat übers Wasser peitschen.

Vorsicht, Fußgänger!

Erstmals in der **Driver**-Geschichte dürfen Sie bei Teil 3 auch das Auto verlassen und wie bei **GTA 3** Action-Missionen per pedes absolvieren. Mit Pistole, MG oder Granatwerfer im Anschlag klauen Sie aus der Ego- oder Verfolgerperspektive Autos, ballern Bösewichtern die Luft aus den Reifen und befreien Geiseln. Im Gegensatz zu **GTA Vice City**, wo Sie mindestens genauso oft zu Fuß wie motorisiert unterwegs sind, „macht dieser Part bei **Driver 3** höchstens 20 Prozent des Spiels aus", verrät Martin Edmondson. „Das Hauptaugenmerk liegt ganz klar auf spektakulären Verfolgungsjagden mit quietschenden Reifen, Powerslides und Crashs, wie man sie aus dem Kino kennt." Damit diese ähnlich eindrucksvoll ausschauen, sorgt eine Phsyik-Engine für ein realistisches Rennvergnügen und das Schadensmodell für herrliche Karambolagen – alle Fahrzeuge lassen sich nämlich komplett zerstören. Filmreif sind übrigens auch die Zwischensequenzen mit den Synchronstimmen der Hollywood-Stars Michael Madsen und Mickey Rourke.

„Driver 3 ist hauptsächlich eine Autojagd-Simulation!"



Reflections-Gründer und Driver-3-Entwickler **Martin Edmondson.**

PC Games sprach mit Martin Edmondson über den dritten Teil seiner Rennspiel-Serie.

PC Games: Martin, bist du schon mal geblitzt worden?

Edmondson: „Ja, leider, vor sechs Jahren! Ich war mit 97 Meilen pro Stunde in dem Suzuki Swift meiner Mutter unterwegs ... peinlich!"

PC Games: Welches Ziel habt ihr euch mit **Driver 3** gesteckt?

Edmondson: „Mit **Driver 3** wollen wir zum Spielgefühl des ursprünglichen **Driver** zurückkehren. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt darauf, möglichst realistische Verfolgungsjagden zu simulieren. Dafür nutzen wir die neueste Technik."

PC Games: Warum sollte ich als GTA-Fan **Driver 3** spielen?

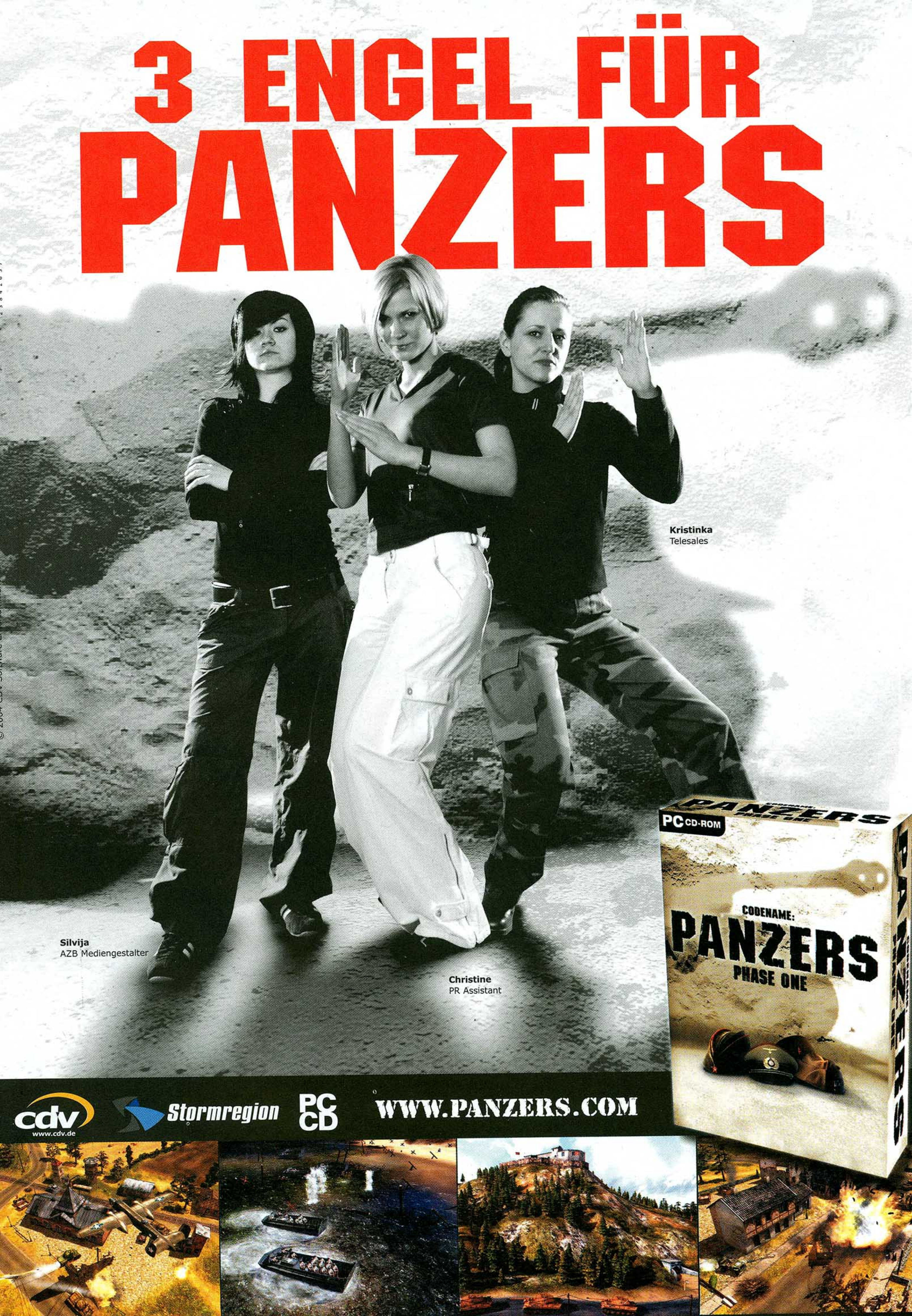
Edmondson: „**Driver** ist hauptsächlich eine Autojagd-Simulation. Wenn du Autos und spektakuläre Verfolgungsjagden generell nicht magst und lieber in Vice City mit dem Flammenwerfer durch die Stadt läufst, wird dir **Driver 3** nicht gefallen. Falls du jedoch auf heiße Autos und hollywoodreife Rasereien mit reichlich Action stehst, ist **Driver 3** genau dein Ding!"

Das komplette Interview finden Sie auf unserer DVD.

ERSTEINDRUCK

Wer auf wilde Verfolgungsjagden mit quietschenden Reifen und richtig coolen Autos steht, dürfte an ***Driver 3*** *kaum vorbeikommen. Hier kann sich selbst das exzellente* ***GTA Vice City*** *eine Bremsscheibe abschneiden!* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... Reflections
Anbieter .... Atari
Termin .... Juni 2004



3 ENGEL FÜR
PANZERS
Kristinka
Telesales
Silvija
AZB Mediengestalter
Christine
PR Assistant
PC CD-ROM
CODENAME:
PANZERS
PHASE ONE
cdv
www.cdv.de
Stormregion
PC CD
WWW.PANZERS.COM



AUFGEFLOGEN Ob sie ihn an seiner markanten Pistole erkannt haben? Hitmans Tarnung als Feuerwehrmann ging jedenfalls daneben.

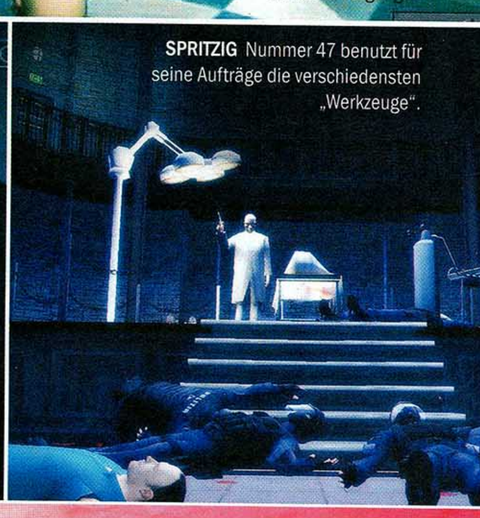


BLUTIG Hitman: Contracts ist noch brutaler als seine Vorgänger.

ABWECHSLUNGSREICH Die 13 Missionen führen Sie um den halben Erdball. Hier erkunden Sie mit der Colt M4 im Anschlag ein sibirisches Bergwerk.



FIES Mit seiner neuen Waffe, dem Fleischerhaken, bringt Hitman seine Opfer noch schneller um die Ecke.



SPRITZIG Nummer 47 benutzt für seine Aufträge die verschiedensten „Werkzeuge".



REIZEND Grafisch setzt Hitman: Contracts auf die bewährte Glacier-Engine des Vorgängers.

„Hitman: Contracts ist **weltweit inhaltsgleich!**"



MARCUS BEHRENS ist Product Manager bei der Hamburger Eidos-Niederlassung.

PC Games: Was ist für dich der Hauptunterschied zum Vorgänger?

Behrens: „Durch die Vielzahl neuer, tödlicher Objekte in den Missionen, also gewöhnlicher Werkzeuge, die 47 im jeweiligen Level finden und für seine Zwecke umfunktionieren kann, ergeben sich zahlreiche neue Strategien und Lösungswege. In den Vorgängertiteln hatte man Distanzwaffen wie das Sniper-Gewehr schon zu Beginn einer Mission im Inventar. In **Contracts** muss man häufig schwere Waffen erst finden. Und auch bei der Story sind die Entwickler neue Wege gegangen. Durch die Prämisse, dass Hitman verwundet in einem schäbigen Hotel auf seinen Tod wartet, ergibt sich für die Story eine ganz ungewöhnliche, fast schon surreale Atmosphäre."

PC Games: Hitman 3 ist ziemlich blutig geraten – welche Altersfreigabe habt ihr von der USK bekommen?

Behrens: „Wir haben ‚keine Jugendfreigabe' bekommen, also geeignet ab 18 Jahren. **Hitman: Contracts** ist ein Spiel für Erwachsene und demnach haben wir diese Alterseinstufung auch beantragt. Der Inhalt entspricht der Altersfreigabe."

PC Games: Gibt es irgendwelche Änderungen, die speziell die deutsche Version betreffen?

Behrens: „Nein, gibt es nicht. **Hitman: Contracts** ist weltweit inhaltsgleich!"

PC Games: Habt ihr schon Pläne für einen vierten Teil der Serie? Falls ja, kannst du uns schon ein wenig darüber verraten?

Behrens: „Eidos hat das dänische Entwicklerstudio IO Interactive vor kurzem gekauft. Wir glauben an die **Hitman**-Serie und das Team. Beide gehören zu den Besten in dieser Industrie. Die Pläne für weitere Teile liegen also nahe."

Hitman: Contracts

Wer Nummer 47 bestellt, bekommt auch in Hitman: Contracts eine Portion blaue Bohnen serviert.



Bereits nach wenigen Spielminuten mit der PC Games vorliegenden Beta-Version wird klar: Entgegen anders lautender Versprechungen ist der Schwierigkeitsgrad nach wie vor verdammt knackig. So starten Sie als kahlköpfiger Serienkiller Nummer 47 zu Spielbeginn in einem Irrenhaus und müssen sich Ihren Weg durch einen größtenteils harmlosen Haufen geisteskranker Psychopathen ins Freie bahnen. Blöderweise hat ein Sondereinsatzkommando der Polizei mitbekommen, welch hochrangig gesuchter Schwerverbrecher in den Gemäuern der Irrenanstalt sein Unwesen treibt, und das ganze Gebäude mit Polizisten umstellt, die just in diesem Moment schwer bewaffnet ins Hausinnere stürmen, um den Hitman zu eliminieren. Killer-Azubis sind hier chancenlos, selbst erfahrene Meuchelmörder dürften ganz schön ins Schwitzen kommen.

Brutal und blutig

Wie für die beiden Vorgänger zeichnet auch für die Entwicklung des dritten Teils das IO Interactive verantwortlich. Nach wie vor sollen Sie in 13 Missionen aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive diverse Leute um die Ecke bringen. Und das möglichst unauffällig. Während Sie in anderen Actionspielen ganze Straßenzüge dem Erdboden gleichmachen, ist Nummer 47 stets darauf bedacht, seine Tarnung nicht auffliegen zu lassen. Dafür schlüpft er auf einer Fetisch-Party schon mal in einen schmucken Ledereinteiler oder schnürt sich die blutverschmierte Schürze eines Metzgers um. In dessen Schlachthaus entdeckt Hitman auch sein neues Spielzeug: den Fleischerhaken. Den treibt Ihr Serienmörder seinen Opfern per Mausklick in den Rücken und zieht den leblosen Körper lautlos zu sich heran, um ihn schnellstens verschwinden zu lassen. Das ist einer der neuen Special Moves. Klingt derb und das ist es auch. „**Hitman: Contracts** ist brutaler als seine Vorgänger!", verrät uns Level-Designer Rasmus Højengaard von IO Interactive. „Es gibt mehr Möglichkeiten, seine Gegner lautlos zu töten, und das Spiel ist insgesamt blutiger." Kein Wunder, dass die USK **Hitman: Contracts** erst ab 18 Jahren freigibt. Immerhin dürfen sich erwachsene Spieler auch hierzulande auf die ungeschnittene Originalversion freuen.

Düsterer Horror-Schocker

Zum umfangreichen Waffenarsenal zählt auch wieder die legendäre Klaviersaite. Natürlich nutzt der Hitman diese nicht zum Musizieren, sondern zum Erdrosseln seiner Gegner. Eine flüsterleise Pistole mit Schalldämpfer ist ebenso mit von der Partie wie Handgranaten, Scharfschützengewehre oder kampf- und lautstarke Automatik-Gewehre. Fliegt seine Deckung einmal auf, helfen Taschenmesser und Schlagring nämlich nicht mehr viel. Die Steuerung geht mit Maus und Tastatur erfreulich einfach von der Hand. Leider ziert anno 2004 bereits eine leichte Staubschicht die kahl rasierte Platte des Auftragskillers 47. Die Glacier-Engine des Vorgängers zaubert zwar schöne Lichteffekte und ein düsteres Ambiente auf den Bildschirm, wirkt im Ganzen aber etwas veraltet. Wenigstens passt die finstere Optik zur Story des Spiels. Denn bei **Hitman: Contracts** spielen Sie eigentlich die abstrusen Erinnerungen von Massenmörder Nummer 47 nach. Dieser liegt nämlich angeschossen und unter Schmerzmitteln auf dem Bett eines schäbigen Pariser Hotels und beginnt zu fantasieren ...

ERSTEINDRUCK

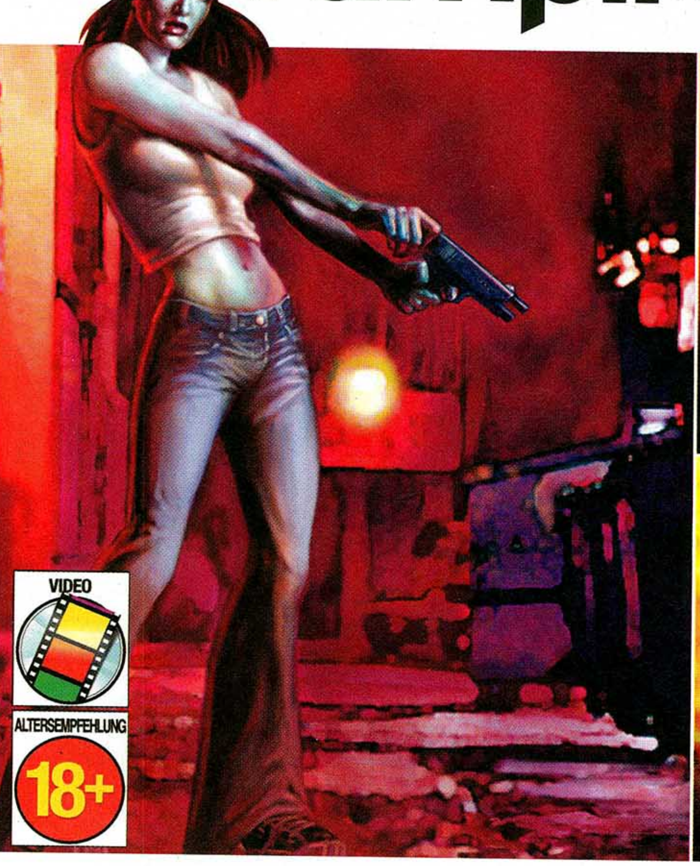
*Brutal, brutaler, **Hitman: Contracts**. Teil 3 der Auftragskiller-Serie bleibt dem morbiden Spielkonzept treu und ist - ebenso wie die beiden Vorgänger - definitiv kein Spiel für Zartbesaitete. Die nicht wenigen Fans der Serie sollten sich in **Contracts** zwar nicht auf grafische Weltwunder, wohl aber auf viel Raum zum Experimentieren einstellen. Und: Durch die Freigabe ab 18 Jahren bleiben dem Spiel inhaltliche Schnitt-Verletzungen erspart.* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... IO Interactive
Anbieter .... Eidos
Termin......................... 30. April 2004

Die Fakten

- Dritter Teil der Serie
- 13 Missionen
- Verfolger- und Ego-Perspektive spielbar
- Überarbeitete KI
- Grafik basiert auf Glacier-Engine von Hitman 2
- 20 Minuten gerenderte Cutscenes
- Kein Mehrspielermodus

Vampire Bloodlines





ENTTARNT Wer sich in die Öffentlichkeit wagt, muss darauf achten, dass seine Identität als Vampir verborgen bleibt, sonst ist das Spiel verloren.



SHOOTER Von wegen Blutsaugen: Der Vampir von heute benutzt einen Revolver.

VIDEO

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

Hinter der schmucken Grafik mit Half-Life-2-Treibsatz verbergen sich **Hardcore-Rollenspiel und Schleich-Shooter** in einem.



BRACHIALGEWALT Bei Nahkampfangriffen wechselt die Spielerkamera in eine drehbare Außenansicht.

Dass sich mit den Zutaten Rollenspiel, Action-Adventure und Schleich-Shooter schmackhafte Spiele-Eintöpfe zaubern lassen, haben zuletzt die Köche von **Deus Ex 2** demonstriert. Die Küchenchefs von Troika Games (**Arcanum**) haben sich ein ganz ähnliches Rezept ausgedacht: Im Pen&Paper-Universum von **Vampire: The Masquerade** soll mithilfe der **Half-Life 2**-Engine ein Rollenspiel mit Tiefgang und Handlungsfreiheit entstehen.

Nah am Original

Anders als bei den meisten Genrebrüdern oder dem direkten Vorgänger **Redemption** (erschienen 2000) wird man die Geschichte des neuen **Vampire** unmittelbar aus den Augen seines Alter Ego erleben. Genauer gesagt aus denen eines Vampir-Frischlings, der erst vor kurzem als Blutsauger erweckt wurde und nun im Los Angeles der Zukunft Aufträge für den örtlichen Patriarchen erledigen soll. Obwohl **Bloodlines** auf den ersten Blick wie ein Ego-Shooter erscheint, steckt unter der glänzenden Oberfläche ein waschechtes Rollenspiel. „Wir versuchen, so nah am Original zu bleiben wie möglich", sagt Chefentwickler Leonard Boyarsky im PC-Games-Interview. „Beispielsweise übernehmen wir das Charakterblatt der Vorlage mit allen Werten und Statistiken."

Drei Lösungen für jedes Problem

Für jede Aufgabe und jedes Problem im Spiel wollen die Entwickler mindestens drei Lösungen ausarbeiten: die direkte, gewalttätige, die leise, heimliche und die friedliche, listige. „Wenn der Spieler beispielsweise an einer Wache vorbei will, kann er sie einfach umnieten – das ist der einfachste Weg. Oder er versucht, im Schatten an dem Posten vorbeizuschleichen. Oder aber er geht direkt auf ihn zu und überzeugt ihn, dass er durchgelassen wird." Ob das klappt oder nicht, hängt von den Charakterwerten ab. Wer **Bloodlines** wie einen Shooter spielen will, investiert einfach alle Erfahrungspunkte in Attribute wie Stärke oder Ausdauer. Wer lieber auf leisen Sohlen durch den Level tapst, treibt seine Stealth-Skills nach oben. Und wer sich die Hände nicht schmutzig machen will, verlässt sich eben auf das Vampir-Talent, seinem Gegenüber Furcht oder Respekt einzuflößen oder Harmlosigkeit vorzuspiegeln, und muss dann nur noch in Multiple-Choice-Dialogen die richtige Antwort finden.

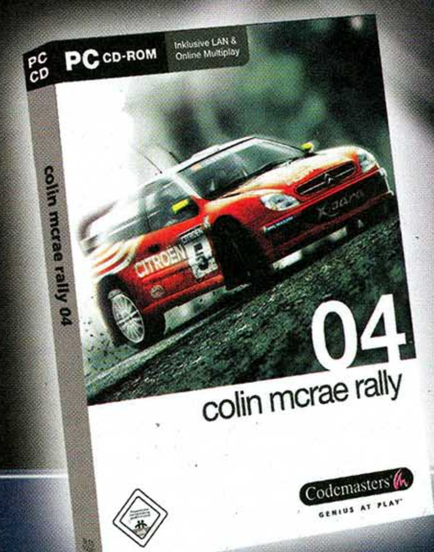
ERSTEINDRUCK

*Beim Entwicklerbesuch war es noch nicht möglich, die aktuelle **Vampire**-Version anzuspielen. Was ich aber gesehen habe, wirkte wie eine extrem stylische Variante von **Deus Ex 2** mit einem größeren Rollenspiel-Anteil. Auf jeden Fall ein heißer Anwärter auf den Rollenspiel-Thron 2004.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Troika Games
Anbieter	Activision
Termin	Herbst 2004

die rally-macht für acht.

04™
colin mcrae rally



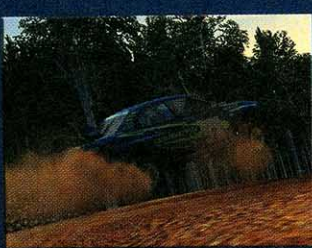












Freunde? Nur bis zur nächsten Kurve.

Die Genre-Referenz dreht auf: Bis zu 8 Spieler fighten jetzt exklusiv am PC online oder per LAN gegeneinander. Im Weltmeisterschafts- oder Etappenmodus. Auf 48 Wertungsprüfungen in 20 ultra-realistischen Rallye-Boliden. Geniale Extras: das brandneue Testcenter, der freie Rallye-Modus zur Gestaltung einer eigenen Rallye und, und, und. Colin McRae Rally 04: der absolute Renner für Motorsport-Freaks!

www.codemasters.de



Offroad-Trends



ZERKNAUTSCHT Dank der komplexen Physik-Engine wirken sich Zusammenstöße in Flat Out auch auf die Umgebung aus.

LEBENSECHT Die Optik von Richard Burns Rally kann zwar nicht ganz mit Xpand Rally mithalten, dafür ist der Simulations-Faktor noch ein bisschen höher.

BEWACHSEN Im Vergleich zu Colin McRae Rally 4 sieht vor allem die Umgebung von Xpand Rally deutlich glaubwürdiger aus.

Ein Grafikwunder mit toller Physik und zwei eindrucksvolle Simulationen - den **Fans staubiger, schlammiger und schmutziger Offroad-Rennen stehen heiße Zeiten bevor.**

Es kracht heftiger als in **Destruction Derby** und sieht so gut aus wie **DTM Race Driver 2: Flat Out** vom finnischen Entwickler Bugbear (**Rally Trophy**) verspricht mitreißende Offroad-Rennaction mit einer einzigartigen Physik-Engine. „Zum ersten Mal müssen Sie in einem Rennspiel fürchten, dass im nächsten Moment die Tür oder Motorhaube eines Kontrahenten durch Ihre Windschutzscheibe kracht", beschreibt Designer Aki Järvilehto, was **Flat Out** so spannend macht. Und erstmals ist auch die Umgebung vollständig ins Physik-System eingebunden: Wenn Sie durch Büsche, Schlamm und Unterholz brettern und dabei die Streckenbegrenzung mitreißen, fliegen Reifen und Äste originalgetreu durch die Luft, splittert Glas, spritzt Dreck – das ist nicht nur fantastisch anzusehen, sondern dank eines ausgewogenen Fahrmodells auch kurzweilig.

Richtige Rallye-Raser

Ebenfalls reichlich Dreck wirbelt **Richard Burns Rally** auf. Die Entwickler haben sich das hohe Ziel gesteckt, die bislang „realistischste und technisch akkurateste" Rallye-Simulation zu schaffen. Und das Ergebnis fährt sich völlig anders als etwa die Vertreter der **Colin McRae**-Serie. Während das Driften in Codemasters' Dauer-Referenz auch bei hoher Geschwindigkeit verhältnismäßig leicht gemacht wird – ein kurzer Druck auf Hand- oder Fußbremse genügt meist –, ist in **Richard Burns Rally** mehr Gefühl beim Anbremsen vor der Kurve gefragt. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt **Xpand Rally** – auch hier soll das Fahrverhalten von Rallyewagen möglichst authentisch simuliert werden. Zusätzlich versprechen die Entwickler einen umfangreichen Tuning-Part: Durch erfolgreiche Rennen gewinnen Sie Geld, das Sie in bessere Teile für Ihren Wagen investieren können. Was man auf den ersten Blick kaum glaubt: Hinter den überaus detaillierten Fahrzeugen und lebensechten Strecken steckt dieselbe Engine, die bereits im Ego-Shooter **Chrome** zum Einsatz kam.

Offroad-Spiele im Vergleich

	Flat Out	Richard Burns Rally	Xpand Rally
Entwickler	Bugbear	Warthog	Techland
Anbieter	Empire	SCi	Koch Media
Termin	3. Quartal 2004	Sommer	2. Quartal 2004
Wenn ich groß bin, werde ich ...	... ein actiongeladenes Offroad-Rennspiel . mit moderatem Fahrverhalten.	... die bisher realistischste Rallye-Simulation und ansprechend für Profi-Fahrer.	... ein realistisches Rallye-Spiel mit interessantem Tuning-Modus und eindrucksvoller Optik.
Größte Besonderheit	Umfangreiche Physik-Engine	Simulation bis ins kleinste Detail	Spektakuläre Grafik; Tuning-Modus
Lizenzierte Autos	Nein	Ja, acht verschiedene (unter anderem Subaru Impreza und Citroën Xsara)	Nein

ERSTEINDRUCK

*Derart bombastische Karambolagen wie in **Flat Out** habe ich noch in keinem Rennspiel gesehen. Aber auch **Richard Burns** und **Xpand Rally** sind interessant: Wie viel Spaß macht so viel Wirklichkeitsnähe wirklich? Und wie bewährt sich das Tuning-System im Spiel? Ich bin gespannt.* JUSTIN STOLZENBERG



Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

PlayStation2 + Controller + TIF 2004 +3 DVD-Videos!

solange Vorrat reicht!

Exklusiv bei McMEDIA!



LIMITIERT! schnell zugreifen!

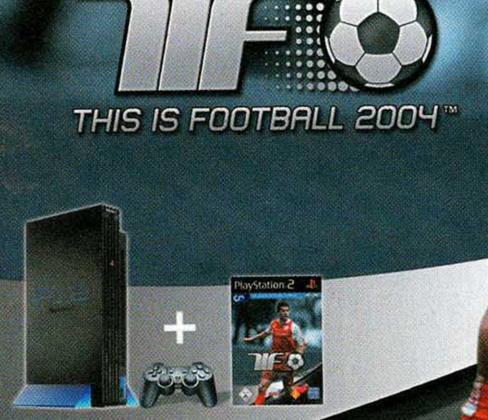
THIS IS FOOTBALL 2004™

+ GRATIS!

Richard Gere Collection
Gratis-Coupon auf Seite 3

199,-

50 Euro gespart!



Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

McMEDIA - Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 4 x umblättern

Jetzt mit 10 megastarken Gratis-Coupons!

www.mcmedia.de

GRATIS-COUPON

Für diesen Coupon erhalten Sie eine McMEDIA-Trendsetter-CD gratis!

Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden!
USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!



Scart Box inkl. S-Video

4 Scart-Anschlüsse, 1 S-Video-Anschluss, 1 RCA-Anschluss + 1 Stereo-Audio-Ausgang (Cinch). Gold plated und umschaltbar.

19,99

Speedster 3 + NFS: Underground Bundle

SPAR-Bundle!

LIMITIERT!

Das einzige offiziell lizenzierte PS2-Lenkrad + Pedale + Need for Speed: Underground.
USK: ohne Altersbeschränkung. Solange Vorrat reicht!



99,-

Statt 129,98

SCHNÄPPCHEN!

Rally Championship

Rennspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung.
Solange Vorrat reicht!

19,99

Statt 49,99

Nintendo GBA SP Tasche grau

Offiziell lizenzierte Tasche zur Aufbewahrung des Game Boy Advance SP und Spielen. In verschiedenen Farben erhältlich. Abnehmbare Halteschlaufe, Befestigungsmöglichkeit am Gürtel oder Rucksack.

9,99

57,-

Statt 59,99

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Actionspiel für GameCube.
USK: 16

39,-

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.

29,-

Yu-Gi-Oh! Power Of Chaos: Kaiba the Revenge

Strategiespiel für PC.
USK: ohne Altersbeschränkung.

57,-

Statt 59,99

Teenage Mutant Ninja Turtles

Actionspiel für GameCube € 57,-
PS2 € 59,- Xbox € 59,- und PC € 29,-.
USK: ab 16 Jahren. VÖ: Ende April.

GRATIS-COUPON

Beim Kauf des GameCube Mario Kart Bundles und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine **original Nintendo-Tasche** zur Aufbewahrung der GC-Spiele **gratis!**

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

6

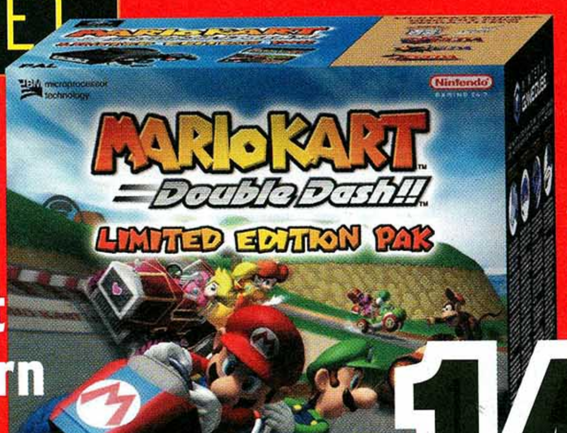
McMEDIA

EXKLUSIV-SET

GameCube
+ Mario Kart
+ Controller
+ Bonus-Disc mit 4 Zelda-Klassikern
+ Spiele-Tasche







McMEDIA-Spar-Bundle:
GameCube + Mario Kart: Double Dash!!
+ Controller + Zelda-Bonus-Disc
+ Nintendo-Tasche zur Aufbewahrung von GC-Spielen
bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 6.

145,-

Statt 149,-

SPAREN!!!

Super Smash Bros. Melee - Players Choice
Kampfspiel für GameCube. USK: 6



Super Mario Sunshine - Players Choice Jump & Run für GameCube. USK: 6

je **29,-**

Statt 59,-

Mario Party 4 - Players Choice
Partyspiel für GameCube. USK: o.A.



Mario Kart: Double Dash!!
Rennspiel für GameCube. USK: o.A.

je **52,-**

Statt 59,-

Final Fantasy: Crystal Cronicles
Rollenspiel für GameCube. USK: 6



Metroid Prime - Players Choice
Actionspiel für GameCube. USK: 12



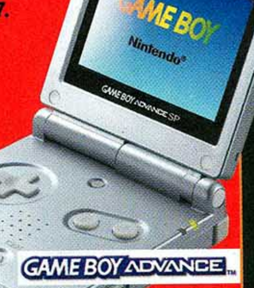
Pokémon Channel
Rollenspiel für GameCube. USK: o.A.

EXKLUSIV-SET

Game Boy Advance SP silber
+ 6 Leerhüllen

zur Aufbewahrung von GBA-Spielen.

McMEDIA-Spar-Bundle: Game Boy Advance SP + 6 Leerhüllen zur Aufbewahrung von GBA-Spielen bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 7.



124,-

Statt 129,-



je **37,-**

Statt 39,[99]

Metroid Zero Mission
Actionspiel für GBA. USK: 12, VÖ: 08.04.04

Sword of Mana
Action-Adventure für GBA. USK: o.A.



GRATIS-COUPON

Beim Kauf des GBA SP und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **6 Spiele-Leerhüllen gratis!**

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht

7

McMEDIA

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



GRATIS-COUPON Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis!** Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Das Gratis-Spiel wird Ihnen von Microsoft zugeschickt. Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und ausgefüllt im McMEDIA-Shop abgeben!

Project Gotham · Top Spin · Amped 2

Vorname: ____ Nachname: ____

Straße: ____

Postleitzahl: ____ Stadt: ____

E-Mail: ____ Telefon: ____

Du hast die Macht über das Schicksal von Mittelerde!



59,99

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs Grundspiel

Das Tabletop Strategiespiel zum Film. Inhalt: 176-seitiges, vollfarbiges Regelbuch, 48 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen, neue Ruinengelände, Würfel. Alles was du brauchst, um in die Welt von Mittelerde einzutauchen.

GAMES WORKSHOP



je 17,99

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs "Krieger von Minas Tirith" Starterset

Bemale deine eigenen Figuren und starte in das Abenteuer Mittelerde. Inhalt: Ausführliche Malanleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen der Krieger von Minas Tirith.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs "Mordor Orks" Starterset

Bemale deine eigenen Figuren und starte in das Abenteuer Mittelerde. Inhalt: Ausführliche Malanleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen der Mordor Orks.



Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

Magic The Gathering

9,99

Magic - 8. Edition Themendeck

Die vorkonstruierten 8. Edition Themendecks enthalten jeweils 40 Karten, die für das sofortige Spiel gedacht sind. Jedes der fünf unterschiedlichen Themendecks ist aus Karten einer bestimmten Spielfarbe von „Magic: The Gathering" zusammengestellt. Die Themendecks heißen: Lebensader (Weiß), Luftschlag (Blau), Vertreibung (Schwarz), Tempofackel (Rot) und Schwere Jungs (Grün).

3,99

Magic - Nachtstahl Booster

Die Booster enthalten 15 zufällig sortierte Karten zum Sammeln und Verbessern des Spieldecks.

Exklusiv bei McMEDIA!

GRATIS!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10.

Wünsch dir was!

Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein! Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft. Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

GRATIS-COUPON

Beim Kauf eines Sammelkartenspiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein kostenloses **MAGIC Demospiel + Spielunterlage!**

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!
Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden!

10 McMEDIA

TEST



Petra Fröhlich pf@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Far Cry (dt.), UT 2004 (dt.), Sacred
MULTIPLAYER-FAVORIT: UT 2004 (dt.), C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2 Gold, C&C Generäle, Fußballmanager 2004
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Gangland
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lords of the Realm 3

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Battlefield Vietnam
MULTIPLAYER-FAVORIT: Splinter Cell: Pandorra Tomorrow
EINSAME-INSEL-SPIELE: Hearts of Iron, Falcon 4.0, Populous
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Seinen Urlaub
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of the Temple
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Counter-Strike: Condition Zero

STRATEGIE



Christian Sauerteig cs@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Far Cry (dt.), Need for Speed: Underground, Pro Evolution Soccer 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 3, Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, Mad TV, GTA Vice City
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Driver 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Battlefield Vietnam
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Counter-Strike: Condition Zero



Dirk Gooding dg@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: X2, Far Cry (dt.), Prince of Persia: SoT
MULTIPLAYER-FAVORIT: Far Cry (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2, Medieval: Total War, Far Cry (dt.)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: X-Online
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of the Temple
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Counter-Strike: Condition Zero

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: 80 GByte Platz
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Firestarter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Deus Ex 2



David Bergmann db@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, The Curse of Monkey Island, Far Cry
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, C&C Generäle, Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Ground Control 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Black Mirrorr
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Einstellung von Sam & Max 2

ABENTEUER



Justin Stolzenberg js@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Knights of the Temple, Splinter Cell: Pandora Tomorrow
MULTIPLAYER-FAVORIT: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, Need for Speed: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: DTM Race Driver 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of the Temple
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Counter-Strike: Condition Zero

Harald Wagner hw@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Far Cry, Need for Speed: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Driver 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Knights of the Temple

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER	ANBIETER
Microsoft	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	18. April 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 128
Internet: 128 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 — 1.500 — 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

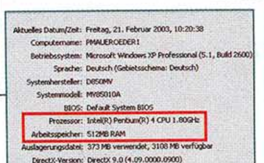
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

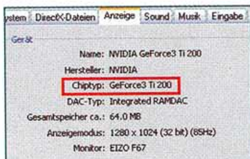
Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:

1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

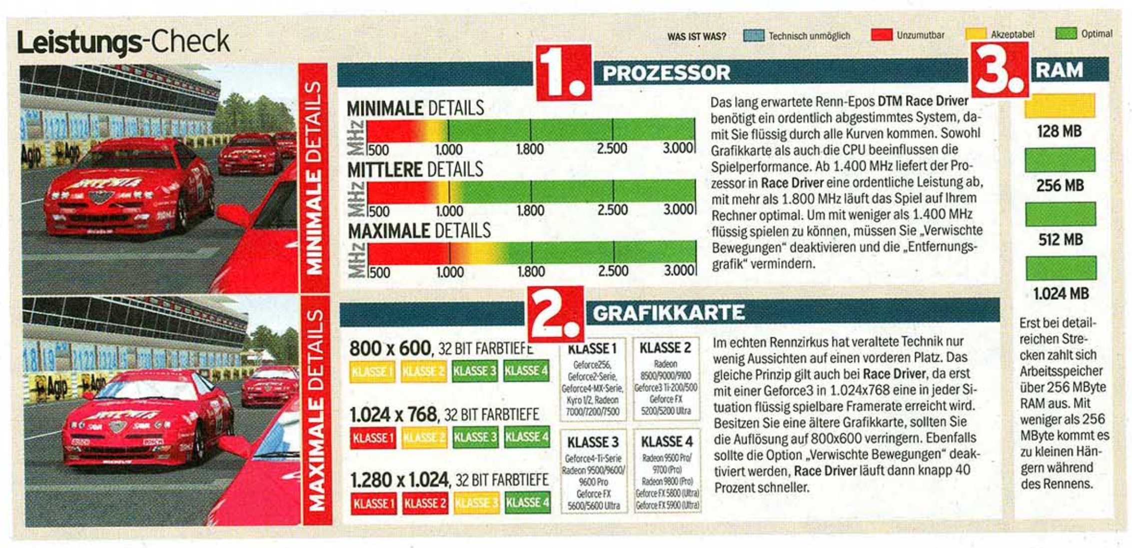
KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN
Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders bei Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – aufrüsten ist also nicht so teuer.





ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&-Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/-DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/-DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/-DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.




Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



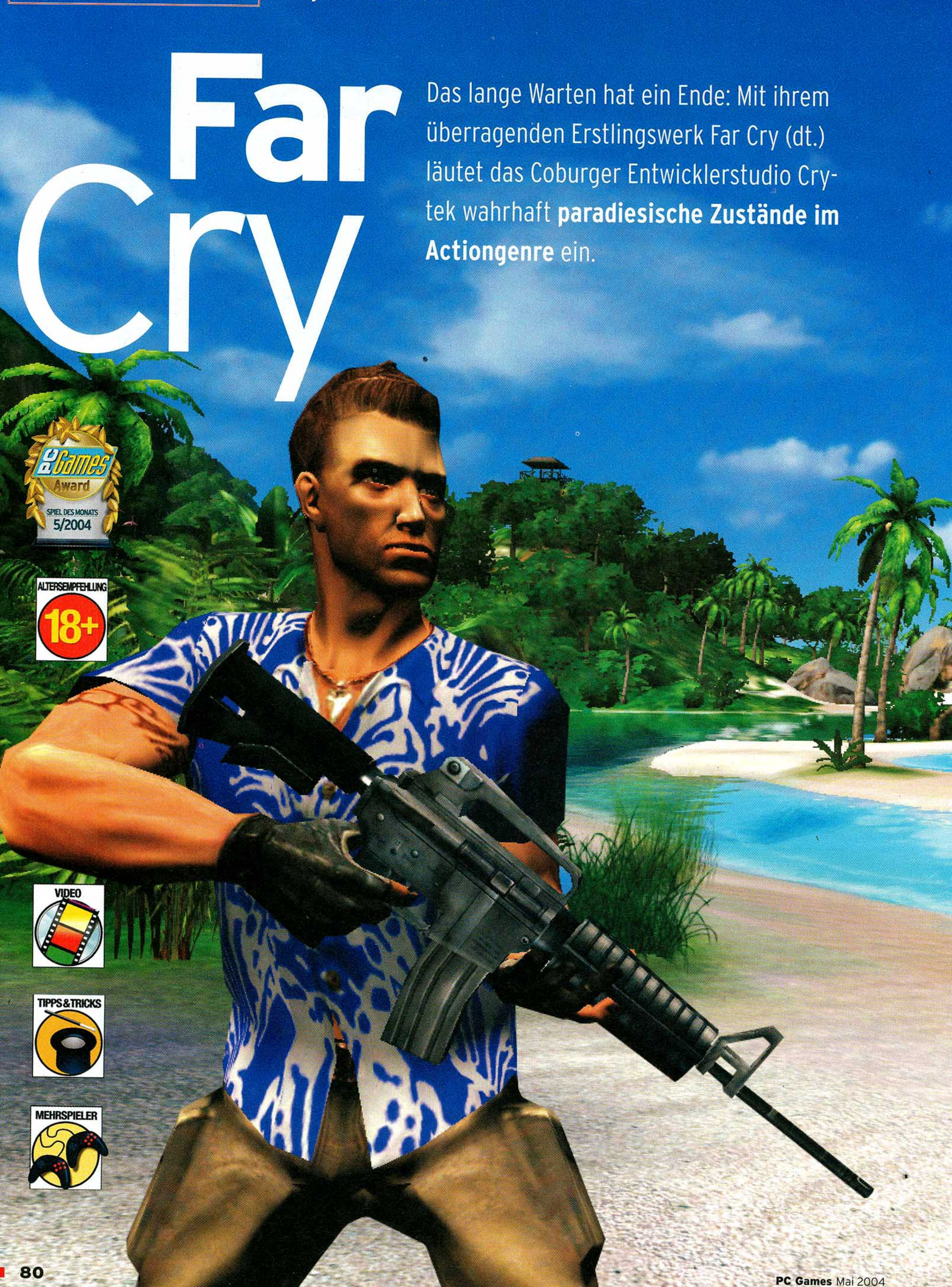
PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Far Cry

Das lange Warten hat ein Ende: Mit ihrem überragenden Erstlingswerk Far Cry (dt.) läutet das Coburger Entwicklerstudio Crytek wahrhaft **paradiesische Zustände im Actiongenre** ein.





Geographie-Studenten und Abiturienten aufgepasst: Wie heißt der seit 1984 unabhängige Inselstaat im Westpazifik mit elf Buchstaben? Richtig, Mikronesien! 702 Quadratkilometer Landesfläche verteilen sich dort auf mehr als 2.000 kleine Inseln und Atolle (Vergleich Deutschland: 357.022 Quadratkilometer). Und das Beste: Nur die wenigsten sind von Menschen bewohnt! Viel Platz also für Aussteiger, die ihren glatt gebügelten Geschäftsanzug gegen ein buntes Hawaiihemd tauschen und der Zivilisation den Rücken kehren möchten.

Einer von ihnen ist Jack Carver, der seine Brötchen mit Bootsausflügen verdient. Mit seiner Yacht Medusa befördert er normalerweise erholungsbedürftige Touristen zu einsamen Traumstränden, bis ihn eines Tages die Reporterin Valerie Constantine anheuert. Die junge, attraktive Dame ist den Machenschaften des zwielichtigen Wissenschaftlers Dr. Krieger auf der Spur und will auf einer abgelegenen Insel auf eigene Faust ein paar Nachforschungen anstellen. Man munkelt, dass Herr Krieger ziemlich abgedrehte Gen-Experimente an Tieren und sogar Menschen durchführt, um

einen besonders gefährlichen Virus zu entwickeln. Und genau da beginnt die Geschichte von **Far Cry**, dem mit Abstand besten Ego-Shooter seit dem legendären Klassiker **Half-Life (dt.)** von Valve.

Zweitklassige Story

Wie es sich für einen guten Shooter gehört, beginnt **Far Cry** mit einem knalligen Render-Intro, bei dem man aufgrund mehrerer Zeitsprünge und wilder Kamerafahrten schneller den Faden verliert als Edmund Stoiber im TV-Duell mit Bundeskanzler Schröder. Um es kurz zu machen: Valerie wird bei ihrer Schnüffeltour von Kriegers Sicherheitskräften in flagranti erwischt und festgenommen, anschließend versenken die schwer bewaffneten Söldner noch Jacks Bötchen mit einem gezielten Panzerfaust-Schuss. Unser Held entkommt diesem Anschlag nur knapp, schwimmt gen Strand und rettet sich vor Kriegers Schergen in die verlassene Ruine eines japanischen Vorpostens aus dem Zweiten Weltkrieg. Ab diesem Punkt hat der Spieler dann die volle Kontrolle über Jack und bekommt den Rest der Story in Zwischensequenzen – sowohl in grandioser Spielgrafik als auch in optisch verschwommenen Render-Filmchen – präsentiert. Letztere wirken aufgrund der überragenden Qualität der im Spiel verwendeten 3D-Engine etwas deplatziert – Entwickler Crytek und Publisher Ubisoft wären hier deutlich besser beraten gewesen, sich auf einen einheitlichen Stil zu beschränken. Die deutsche Version des Insel-Shooters bietet hingegen eine erwartungsgemäß professionelle Sprecherbesetzung.

> Was den Ego-Shooter aus Coburg wirklich meilenweit aus der Masse an Actionspielen hervorhebt, ist das rundum **gelungene, detailverliebte Spieldesign.**

Jacks Stimme hört sich zwar ein wenig nach Martin Semmelrogge an und dürfte daher nicht jedermanns Sache sein, dennoch bringt der Sprecher den sarkastischen Charakter von Herrn Carver ziemlich gut rüber. Auch die übrigen Synchronsprecher erledigen ihren Job ordentlich; der deutsche Synchronsprecher von Nicolas Cage leiht seine markante Stimme beispielsweise Jacks mysteriösem Helfer Harlan Doyle.

Die Story von **Far Cry** erreicht selbst in den wenigen erzählerischen Höhepunkten bestenfalls B-Movie-Niveau – das stört bei einem Shooter wie **Far Cry** aber nicht im Geringsten. Inhaltliche Ähnlichkeiten zum Roman **Die Insel des Doktor Moreau** von H.G. Wells aus dem Jahr 1896 und den beiden gleichnamigen Hollywood-Verfilmungen ziehen sich wie ein roter Faden durch das Spiel bis hin zum Schluss der Einzelspieler-Kampagne. An deren furiosem Ende tritt Jack natürlich Dr. Krieger gegenüber und ... aber das erspielen Sie dann lieber selbst.

Spielspaß, so weit das Auge reicht

Das Geniale an **Far Cry** ist natürlich nicht die klischeebeladene Story über wild gewordene Mutanten, verrückte Wissenschaftler und geheimnisvolle Helfer im Verborgenen. Was den Ego-Shooter wirklich meilenweit aus der Masse an Actionspielen hervorhebt, ist das rundum gelungene, detailverliebte Spieldesign. Das fängt schon im ersten Level an, der gleichzeitig als Tutorial dient. Die Entwickler haben in diese erste Map mehr Spielspaß, Spannung und Aha-Effekte eingebaut, als andere Teams in ihr gesamtes Spiel. Zunächst krabbeln Sie durch den baufälligen Bunker und machen in einer Zwischensequenz Bekanntschaft mit dem bereits erwähnten Doyle. Dann geht es raus an die frische Luft und Sie bekommen zum ersten Mal einen Eindruck davon, wieso die Grafik-Technologie von **Far Cry** die derzeitige Nummer 1 im Action-Genre ist.

Die wunderschöne Inselwelt, an der man sich nicht nur zu Beginn kaum satt sehen kann, verliert auch in den kommenden 19 Levels der Einzelspieler-Kampagne nie ihren Reiz. Dank unterschiedlicher Tages- und Nachtzeiten sowie des wechselnden Einsatzes von weitläufigen Außenarealen und düsteren Innenlevels à la **Doom 3** kommt so schnell keine Langeweile auf. Shootertypische Déjà-vus wie „Da schau her, ein weiterer rechteckiger

Krieger Corp. Der besondere Urlaub

Die freie Auswahl: Bei uns kommen Sport- und Hobbyschützen auf ihre Kosten*!



Multifunktions-Fernglas
Das Fernglas besitzt ein 24x-Zoom (digital), ein Richtmikrofon und einen Bewegungsmelder, mit dem Sie zuverlässig unsere Krieger-Mitarbeiter orten können, um Jagdunfälle zu vermeiden.

Automatik-Gewehre (OICW & AG 36) und Karabiner (M4, rechts)
Altbewährtes und Hochmodernes – unsere Auswahl an Gewehren bietet für jeden Geschmack das passende Handwerkszeug. Waffenkenner dürften sich über das OICW (links im Bild) freuen: Diese vielseitige Hightech-Waffe wird derzeit noch von der US-Armee getestet – dank guter Kontakte haben wir bereits ein paar Exemplare!



Jungle Falcon & Machete
Sie meinen, Pistole und Machete wären nur für Damenhandtaschen geeignet? Weit gefehlt! Die Jungle Falcon ist die perfekte Zweitwaffe, eine Machete aufgrund des unberührten Dschungels auf Cabatu dringend zu empfehlen.



Scharfschützengewehr AW 50
Die perfekte Waffe für den Großwildjäger. Das AW 50 feuert großkalibrige Munition ab und bringt selbst Elefanten zur Strecke. Hohe Genauigkeit und Reichweite dank 18x-Zoom; kann mit einem Nachtsichtgerät gekoppelt werden.



Maschinenpistolen (MP5 & P90) und Schrotflinten (Jackhammer)
Wenn Sie zu den Jägern gehören, die den heißen Atem eines wilden Löwen in ihrem Gesicht spüren möchten, haben wir das passende Sortiment: Die schallgedämpfte MP5 für den lautlosen Einsatz, die futuristische P90 mit 50-Schuss-Magazin und extrem hoher Feuerrate sowie die durchschlagskräftige Jackhammer-Schrotflinte. Egal welche dieser Waffen Sie für Ihre Dschungelsafari aussuchen – dank unseres speziell ausgebildeten Technik-Personals ist jede perfekt gewartet und voll funktionstüchtig.



4fach-Raketenwerfer
Lassen Sie es doch mal krachen! Auf dem hoteleigenen Schießplatz haben wir extra einen Bereich für Raketenwerfer eingerichtet. Für die Jagd ungeeignet!



Minigun
Für den Spaß zwischendurch besitzen unsere Helikopter fest installierte Miniguns, mit denen Sie sich auf dem Weg zu Ihrem jeweiligen Ausflugsziel ein wenig die Zeit vertreiben können.

*Gegen eine geringe Gebühr sowie die Vorlage eines Waffenscheins haben Sie jederzeit freien Zugang zu unserem luxuriösen Schießplatz und dem angrenzenden, mehrere Quadratkilometer großen Jagdrevier.

Raum mit Steintapete" bleiben glücklicherweise aus. Stattdessen überbieten sich die Levels mit immer neuen Sehenswürdigkeiten und Schauplätzen. Mal kämpfen Sie sich durch das Innere eines havarierten japanischen Flugzeugträgers aus dem Zweiten Weltkrieg oder flüchten wie in **Jurassic Park** vor angriffslustigen Mutanten, den so genannten Trigens. Dann wiederum geht's am Steuer eines Jeeps mit Vollgas durch ein weitläufiges Areal, in dem sich Trigens und Dr. Kriegers Söldnertruppe erbitterte Gefechte liefern. Wer will, kann sich anstelle des Jeeps natürlich auch einen Paraglider schnappen, vom nahe gelegenen Berg hüpfen und sich das bunte Treiben aus der Luft anschauen. Oder sich in Rambo-Manier zu Fuß durchs Gelände schlagen und wild um sich ballern. Oder mit der schallgedämpften MP5 im Anschlag von Strauch zu Strauch schleichen. Oder, oder, oder ...

Alles drin, alles dran

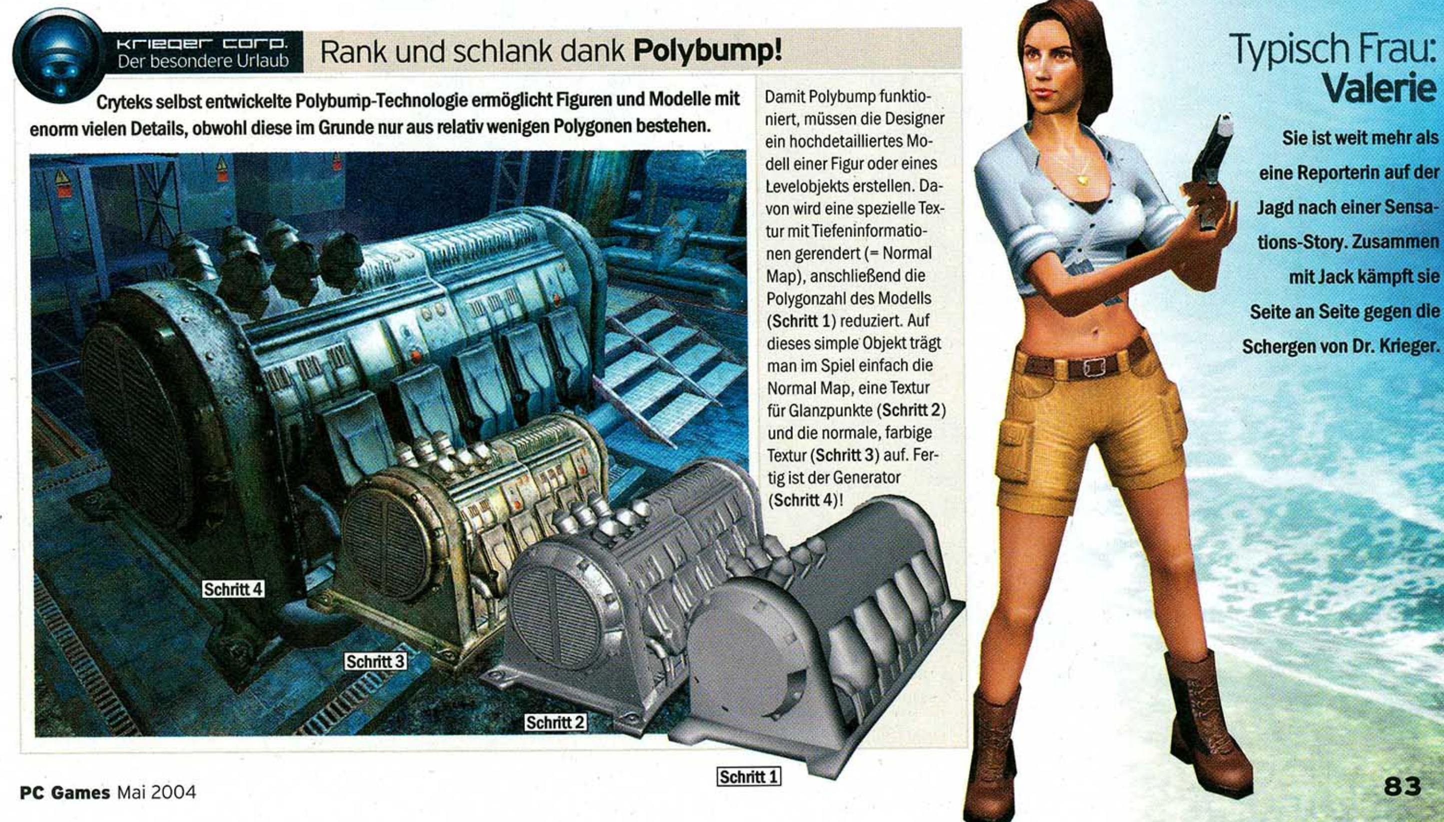
Manche Maps in **Far Cry** sind an Spielspaß und Abwechslung wirklich nicht mehr zu überbieten und rechtfertigen fast schon alleine den Kaufpreis von 45 Euro. Besonders gut gefallen hat uns

DIE AUSNAHME Sturmangriffe sind selten. Ihre Gegner bevorzugen Distanzangriffe.

ABGEWEHRT Die Elite-Soldaten besitzen einen Schild zur Abwehr von Projektilen.

SUPER-GAU In den Bio-verseuchten Laboren treiben sich Söldner in Schutzanzügen herum.

SCHAUDERHAFT Im Dschungel von Cabatu lauern gefährlichere Gegner als Giftschlangen oder Taranteln. Gegen diese wildgewordenen Trigens hilft nur die Bleispritze!



Krieger Corp. Der besondere Urlaub

Rank und schlank dank **Polybump!**

Cryteks selbst entwickelte Polybump-Technologie ermöglicht Figuren und Modelle mit enorm vielen Details, obwohl diese im Grunde nur aus relativ wenigen Polygonen bestehen.

Damit Polybump funktioniert, müssen die Designer ein hochdetailliertes Modell einer Figur oder eines Levelobjekts erstellen. Davon wird eine spezielle Textur mit Tiefeninformationen gerendert (= Normal Map), anschließend die Polygonzahl des Modells (**Schritt 1**) reduziert. Auf dieses simple Objekt trägt man im Spiel einfach die Normal Map, eine Textur für Glanzpunkte (**Schritt 2**) und die normale, farbige Textur (**Schritt 3**) auf. Fertig ist der Generator (**Schritt 4**)!

Typisch Frau: **Valerie**

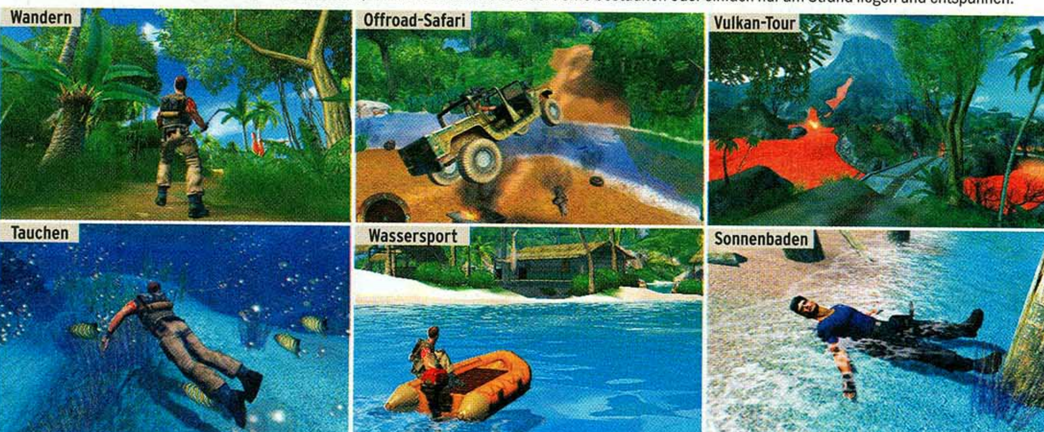
Sie ist weit mehr als eine Reporterin auf der Jagd nach einer Sensations-Story. Zusammen mit Jack kämpft sie Seite an Seite gegen die Schergen von Dr. Krieger.

Krieger Corp. Der besondere Urlaub

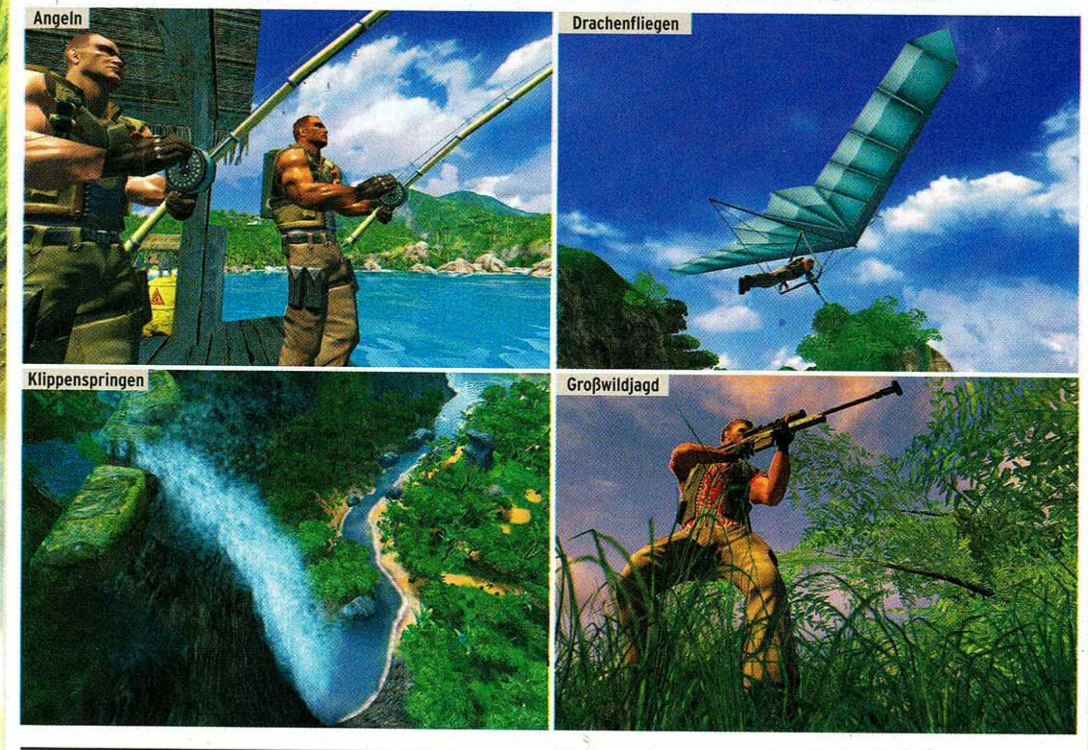
Willkommen im Paradies: die Krieger-Ferienanlage auf Cabatu!

Cabatu ist eine von über 2.000 tropischen Inseln im Westpazifik. Hier, weit entfernt von der Zivilisation, hat Krieger Corporation ein kleines Paradies für anspruchsvolle Abenteuer- und Aktivurlauber geschaffen. Entdecken Sie die Möglichkeiten!

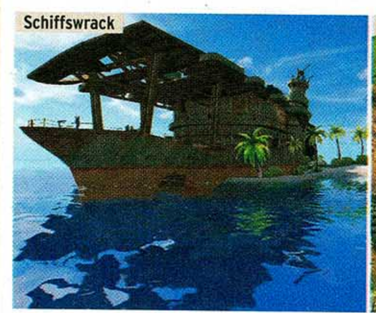
In unserer weitläufigen All-inclusive-Ferienanlage können Sie ungestört zwischen unberührten Korallenbänken tauchen, zu Fuß, mit dem Jeep oder einem Schlauchboot die wunderschöne Inselwelt entdecken, brodelnde Vulkane aus der Ferne bestaunen oder einfach nur am Strand liegen und entspannen.

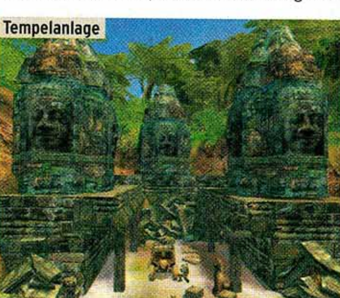


Wer den Nervenkitzel liebt, kann sich jederzeit einen Paraglider schnappen und Cabatu aus der Luft erkunden. Besonders Mutige nehmen an unserer monatlichen Klippenspringer-Meisterschaft teil und stürzen sich vom höchsten Felsen des Victoria-Wasserfalls 50 Meter in die Tiefe. Und beim Hai- und Hochseefischen auf dem offenen Meer und den beliebten Dschungel-Treibjagden wünschen wir Ihnen ein fröhliches „Weidmannsheil".



Natürlich können Sie auch Tagesreisen* zu sagenumwobenen Ruinen, gestrandeten japanischen Flugzeugträgerwracks und den weltweit führenden Bio- und Gen-Laboren der Krieger Corporation buchen. Fragen Sie einfach bei Ihrem persönlichen Reisebegleiter nach unseren aktuellen Saison-Angeboten.







*An- und Abreise per Jeep, Motorboot oder Helikopter. Eine Übernachtung im 5-Sterne-Hotel sowie Frühstück/Abendessen ist im Preis inklusive.

der Level „Boot". Man startet zunächst in einem Schlauchboot und bekommt von Doyle per Handy die Anweisung, drei gegnerische Senderanlagen auszuschalten. Diese befinden sich auf drei verschiedenen Inseln und werden natürlich von Dr. Kriegers Söldnern bewacht. Wie in nahezu jedem Level des Spiels können Sie Ihre Mission eher leise und unauffällig lösen oder auf bedachtes Vorgehen verzichten und mit einem Mix aus Granaten-Feuerwerk und Maschinengewehr-Geknatter von Sender zu Sender stürmen.

Egal welche Vorgehensweise Sie wählen: Bis alle drei Kommunikationsanlagen gesprengt sind, müssen Sie mehrere schwer bewachte Söldnerlager ausheben, sich per Motorboot oder Paraglider von einer Senderstation zur nächsten durchschlagen und können zwischendrin immer mal wieder mit Buggys oder Jeeps über die kleinen Atolle flitzen. Liegt der letzte Funkmast dann in Schutt und Asche, hört das Spektakel noch lange nicht auf! Doyle meldet sich per Bildhandy und informiert Jack, dass sich gleich hinter dem nächsten Berg noch eine Bucht befindet, in der ein voll beladenes Frachtschiff der Krieger Corporation nur darauf wartet, auf den Grund des Meeresbodens gebombt zu werden. Gesagt, getan!

Und während der Kahn nach erfolgreicher Sprengung sinkt wie Camerons Titanic, schaut mal eben der stinkige Söldner-Anführer Colonel Rick Crowe höchstpersönlich nach dem Rechten. Allerdings nicht, um sich für das tolle Feuerwerk zu bedanken. Sondern Crowe setzt sich an die Minigun seines Kampfhubschraubers und lässt ein wenig Blei vom Himmel regnen. Pech für Jack, dass der Frachter, auf dem er sich immer noch befindet, langsam, aber sicher kentert ...

Fehler im Design?

Wie man sich anhand der vorangegangenen Level-



DRUCKVOLL Schon auf den ersten paar Metern fackelt Far Cry ein Effektfeuerwerk ab, dass einem die Kinnlade herunterklappt.

ERKLÄRUNGSBEDARF Aufgeräumt und nüchtern – so präsentiert sich das HUD von **Far Cry**.

1. Lebensenergie (rot)
2. Panzerung (gelb, im Bild nicht ausgefüllt)
3. Ausdauer (blau)
4. Feuerrate (Einzelschuss, Dauerfeuer)
5. Munition (oben im Magazin, unten der Rest)
6. Granaten (Anzahl und Typ)
7. Radar mit Anzeige von Schallwellen
8. Schleichanzeige; bei rot wird es kritisch

Beschreibung denken kann, dauert so ein Spaziergang über mehrere verschiedene Schauplätze seine Zeit. Profi-Zocker und **Counter-Strike**-Veteranen mögen vielleicht nach 30 bis 40 Minuten jeden Strohhalm eines Levels gesehen und jeden Gegner in die ewigen Jagdgründe geschickt haben. Wer weniger souverän mit Pistole und Schrotflinte hantiert, braucht aber deutlich mehr Zeit. Vor allem deswegen, weil **Far Cry** zumindest offiziell keine Quicksave-Funktion besitzt. Eine Autosave-Funktion speichert zwar nach den meisten wichtigen Szenen ab, sodass Sie im schlimmsten Fall nicht den gesamten Level von vorne spielen müssen, trotzdem kostet das konsolenartige Speicherpunkt-System Zeit und Nerven – etwas, das gerade berufstätigen Spielern nicht in unbegrenztem Maße zur Verfügung steht.

Auf unsere Nachfrage beim Entwickler Crytek antwortete Firmenchef Cevat Yerli, man wolle verhindern, dass sich Spieler wie in anderen Shootern von Quicksave zu Quicksave hangeln. Außerdem würde das aktuelle Speicherpunkt-System viel zu der spannenden Atmosphäre von **Far Cry** beitragen. Es sei aber geplant, pünktlich zum Release einen Patch zu veröffentlichen, der die im Spiel vorhandene Schnellspeicher-Funktion freischaltet. Dadurch kann jeder selbst entscheiden, ob er mit Quicksave spielen möchte oder nicht. Ein guter Kompromiss, wie wir meinen. Denn laut unserer Online-Umfrage (siehe Savegame-Report auf Seite 28) wünschen sich die meisten PC-Games-Leser eine solche Speicherfunktion in Actionspielen und Ego-Shootern.

Aus Freude am Fahren

Aufgrund der teils riesigen Maps sind Fahrzeuge in **Far Cry** nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern bitter nötig, um schnell von A nach B zu kommen. Glücklicherweise ist

krieger corp. Der besondere Urlaub — Der **Sandbox**-Editor

Entwickler Crytek liefert neben dem eigentlichen Spiel auch gleich Ihren mächtigen Allround-Editor CryEdit aus. Mit diesem Tool lassen sich kinderleicht neue Levels oder gar Mods erstellen.

Einfach zu bedienen, individuell konfigurierbar und extrem leistungsfähig: Der so genannte Sandbox-Editor von **Far Cry** dürfte sowohl Einsteigern als auch erfahrenen Mod-Spezialisten gefallen. Getreu dem Motto „Was man sieht, bekommt man!" können Sie neue Levels jederzeit im Editor anspielen und dabei auf Mehrspieler-Tauglichkeit und Spielspaß prüfen.
Mit einem Spezialwerkzeug lassen sich Texturen genau wie in einem Bildbearbeitungsprogramm auf das Terrain „aufmalen", gleiches Prinzip funktioniert auch bei der Vegetation. Anhand weniger Parameter entsteht so in Windeseile ein dichter Wald, der mithilfe automatisierter Optimierungen relativ wenig Rechenleistung verschlingt. Weitere Tools wie ein Editor zum Erstellen von Zwischensequenzen, ein aufwendiger Partikeleffekt-Generator und ein Physik-Tool runden das Rundum-Glücklich-Paket ab.







BEEINDRUCKEND Dank Bump Mapping und hochauflösenden Texturen sieht das Innere des Flugzeugträgers total verrottet aus.



HARTER TOBAK Auf diesem Bild erkennt man deutlich, wieso Far Cry ein Spiel für Erwachsene ist.

der Fuhrpark recht umfangreich und bietet für nahezu jede Spielsituation den passenden Untersatz, wie der Extrakasten auf der gegenüberliegenden Seite zeigt. Gesteuert werden die Vehikel ganz simpel mit den vier Richtungstasten, der Blickwinkel lässt sich mit der Maus verändern. Zur besseren Übersicht gibt es auf Tastendruck noch eine nützliche Verfolgerperspektive. Bei bewaffneten Fahrzeugen wie Humvee-Jeep oder Motorboot kann man in dieser Ansicht aber nur sehr schwer mit den Bordwaffen auf etwaige Gegner zielen, sodass man gezwungen ist, vor einem Kampf auf Cockpit-Sicht umzuschalten.

Konkurrenz für UT 2004?

Die Fahrzeuge spielen natürlich auch im Mehrspieler-Modus Assault eine Rolle, wenn auch keine so entscheidende wie in **Battlefield Vietnam**. Ähnlich wie im Assault-Modus von **UT 2004** muss ein Team auf jeder der sechs Levels jeweils drei Missionsziele innerhalb einer bestimmten Zeit erobern, während das andere dies mit allen Mitteln zu verhindern versucht. Beide Parteien setzen sich aus drei Spieler-Klassen zusammen: Der Scharfschütze, welcher mit Snipergewehr oder Raketenwerfer aus großer Distanz angreift, aber sonst keine Waffe mit sich führt. Dann der Soldat, der neben Maschinengewehren wie OICW, AG 36 oder SAW noch eine Machete, eine Pistole sowie Schrotflinte oder Maschinenpistole für den Nahkampf trägt. Und zu guter Letzt gibt es noch den Techniker, der mit seinem Multifunktionswerkzeug an bestimmten Stellen im Level schützende Mauern sowie bewaffnete Bunker und Wachtürme errichten beziehungsweise sprengen kann. Außerdem müssen Sie sich als Techniker entscheiden, ob Sie anstelle des M4-Karabiners lieber drei Medipacks mitnehmen, um sich selbst oder verletzte Teamkameraden heilen zu können. Das würde natürlich bedeuten, nur mit einer popeligen Pistole in der Hand durch den Level zu laufen – knifflige Entscheidung!

> Far Cry liefert schon jetzt eine Grafikqualität, die es in Knallern wie Doom 3 oder Half-Life 2 bislang **nur auf Screenshots oder in Tech-Demos zu sehen gab.**

Wer bei den taktisch anspruchsvollen Kämpfen ins



krieger corp. Der besondere Urlaub

Absolute Spitzenkräfte sorgen für Ihre Sicherheit und leibliches Wohl!

Animateure

Unter der Leitung von Colonel Rick Crowe (im Bild mit Cowboy-Hut) kümmert sich ein riesiges Heer an Animateuren einzig und allein um Ihre Freizeitgestaltung und begleitet Sie dabei auf jedes Abenteuer, und sei es noch so gefährlich.

Sicherheitskräfte

Das für alle Ernstfälle gerüstete Wachpersonal sorgt rund um die Uhr für ein Höchstmaß an Sicherheit. So können Sie selbst während eines Ausfluges in den Dschungel ruhig schlafen.

Hotelpersonal

Lassen Sie doch Ihre Gesundheit während des Urlaubs auf Cabatu von unseren hochqualifizierten Ärzte-Teams durchchecken. Unser freundliches und zuverlässiges Wartungspersonal hilft Ihnen natürlich bei jeder Art von Problemen weiter.


VOLL IM VISIER Eine Horde Trigens stürmt auf uns zu – jetzt zählt jede Kugel!

Gras beißt, steht nicht sofort wieder auf dem Schlachtfeld. Ähnlich wie in **Battlefield** kommt die „Verstärkung" nur alle 15 Sekunden wieder zurück. Auch Action-Puristen dürften auf den fünf Deathmatch- und Team-Deathmatch-Karten viel Spaß haben. Und dank des einfach zu bedienenden Sandbox-Editors sollte es in den kommenden Wochen und Monaten reichlich Nachschub an neuen Einzel- und Mehrspieler-Levels geben ... von interessanten Mods ganz zu schweigen!

Die Crème de la Crème

Über die Technik von **Far Cry** zu schreiben ist keine einfache Sache. Das liegt zum großen Teil daran, dass die Programmierer scheinbar jedes nur erdenkliche DirectX-9-Feature für ihre Zwecke einsetzen und selbst gestandene Spieleredakteure in Erklärungsnöte bringen (siehe Extrakasten Seite 83). Sagen wir es so: Wenn Sie eine DX9-taugliche Grafikkarte ab dem Kaliber einer Radeon 9600 XT besitzen, kriegen Sie schon jetzt eine Grafikqualität geliefert, wie sie Knaller vom Schlage eines **Doom 3** oder **Half-Life 2** bislang nur auf Screenshots oder in Tech-Demos zeigen. Und das je nach Qualitätseinstellungen in völlig akzeptabler Geschwindigkeit! Selbst auf einem betagten 1-GHz-Prozessor mit 512 MByte RAM und einer Grafikkarte mit Geforce2-Pro-Chip läuft **Far Cry** mit minimalen Qualitäts-Settings anstandslos ... und sah dabei noch besser aus als viele andere aktuelle Shooter.

Ein dicker Wermutstropfen für alle Nvidia-Fans: Geforce-FX-Karten waren in unseren Leistungs-Checks teilweise um die Hälfte langsamer als vergleichbare Ati-Pendants. Ob man Entwickler Crytek einen Vorwurf machen kann, lässt sich vorerst nicht beurteilen. Fakt ist, dass dieses Problem auch bei anderen PC-Spielen auftritt, in denen Shader-Effekte zum Einsatz kommen (zum Beispiel **Yager** oder **Prince of Persia: The Sands of Time**).

Als kostenloses Gimmick unterstützt **Far Cry** im Zusammenspiel mit DX9-Grafikkarten fünf Render-Modi: Neben der Standard-Darstellung lässt sich im Options-Menü „Verbessert", „Paradies", „Kalt" und „Cartoon" auswählen. Während die ersten drei Einstellungen Helligkeit, Farbintensität und Bildschärfe beeinflussen, stellt der „Cartoon"-Modus **Far Cry** ähnlich wie bei **XIII** im Comic-Look dar. Auf die Performance wirken sich diese Modi nicht aus, weshalb die Wahl des Render-Modus eine Geschmacksfrage ist. Wir empfehlen, **Far Cry** zuerst im Standard-Modus durchzuspielen und die ande-



Für Ausflüge zu Sehenswürdigkeiten bieten wir zusätzlich einen Fuhrpark an Helikoptern und Drehflüglern an.

MEINUNG
DIRK GOODING



Gäbe es einen Oscar für PC-Spiele, Far Cry wäre der ganz große Abräumer!

Gäbe es eine Oscar-Verleihung für PC-Spiele, so wäre **Far Cry** dieses Jahr das **Herr der Ringe** unter den Actionspielen. Einen Oscar für Grafik, einen für Sound, noch einen für die KI, die Physik, die Spezialeffekte, das Spieldesign ... die Liste wäre lang. Klar, beim Thema „Bestes Drehbuch" hätte es wohl nicht mal zu einer Nominierung gereicht, aber irgendeinen Preis soll **Half-Life 2** ja auch noch mit nach Hause nehmen dürfen.
Über die fehlende Quicksave-Funktion war ich anfangs doch ein wenig verdutzt. Zwar stimme ich persönlich Crytek-Chef Cevat Yerli zu, dass das Speicherpunkt-System gut funktioniert und der Atmosphäre zuträglich ist. Allerdings will die große Masse der Spieler genau dann speichern, wann sie es für richtig halten. Hoffen wir auf den Patch!
Machen wir es kurz: Cryteks Erstlingswerk rockt dermaßen die Bambushütte, dass man vor Freude glatt seinen gesamten Jahresurlaub auf Cabatu buchen möchte. Etwas Vergleichbares gibt es im Shooter-Genre derzeit nicht – ergo landet **Far Cry** verdientermaßen auf dem ersten Platz. Gratulation!

PC DVD-ROM FARCRY

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Umfangreiche Solo-Kampagne mit ca. 20 Stunden Spielzeit
- Mehrspielermodus mit Deathmatch, Team Deathmatch und Assault
- 20 Solo- und 11 Mehrspieler-Levels
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Fortschrittliche Engine auf DirectX-9-Basis
- Extrem hohe Sichtweite

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Unreal 2, No One Lives Forever 2
Entwickler:	Crytek
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min., tägl. 11-24 Uhr)
Offizielle Website:	www.farcry.de
Website des Publishers:	www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	www.crytek.com
Beste Fansite:	www.farcryhq.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min., tägl. 11-24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 DVD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Unreal 2	No One Lives Forever 2	Far Cry (dt.)
GRAFIK	**84**	**79**	**94**
Detailreichtum Spielwelt	85	72	94
Detailreichtum Objekte	83	75	94
Vielfalt der Spielwelt	84	80	83
Animation der Objekte	83	82	88
Effekte	82	80	92
SOUND	**91**	**90**	**91**
Musik	90	88	92
Soundeffekte	87	89	90
Stimmen / Kommentar	75	91	88
STEUERUNG	**90**	**87**	**87**
Bedienungskomfort / Navigation	91	83	90
Präzision der Steuerung	90	91	90
Übersichtlichkeit / Perspektive	90	90	84
ATMOSPHÄRE	**86**	**89**	**86**
Spannung / Überraschungen	82	90	80
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	80	83	84
Story / Dialoge / Kommentare	81	89	90
Inszenierung	82	84	88
SPIELDESIGN	**82**	**90**	**90**
Komplexität / Spieltiefe	83	75	87
Einsteigerfreundlichkeit	80	75	89
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	75	80
Verhalten der Computerfiguren	85	84	91
Innovation	82	80	80
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**63**	**86**
Abwechslung der Spielmodi	–	30	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	–	82	88
Einstellungsmöglichkeiten	–	65	87
TEST-AUSGABE:	PCG 09/03	PCG 11/02	PCG 05/04
WERTUNG:	85 abgewertet	87 abgewertet	92

Pro & Contra

Grafik
- + Realistische, spiegelnde Wasseroberflächen
- + Viele Details bei Figuren und Objekten
- + Extrem hohe Sichtweite
- + Viele Spezialeffekte wie flimmernde Luft, Unschärfe

Sound
- + Musikuntermalung wie bei einem Hollywood-Streifen
- + Realistische Waffensounds
- + Gelungene deutsche Synchronisation

Steuerung
- + Shooter-Standard-Steuerung
- + Gleiche Tasten für Fahrzeug und Figur
- − Verfolgerperspektive bei Fahrzeugen im Kampf unbrauchbar

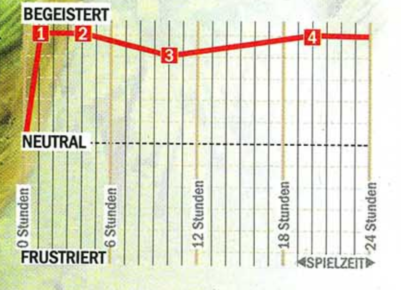
Atmosphäre
- + Unverbrauchter Schauplatz (trop. Insel)
- + Computergegner unterhalten sich im Spiel
- + Viele Levels erinnern an bekannte Filme (z. B. **Jurassic Park**)
- − Sehr dünne Story

Spieldesign
- + Riesige Levels mit unterschiedlichen Lösungswegen
- + Viele Fahrzeuge
- + Überragende KI bei den Computergegnern
- − Quicksave-Funktion fehlt

Mehrspielermodus
- + Taktisch anspruchsvoller Assault-Modus
- + Ausbalanciertes Leveldesign

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die Grafik ist der totale Hammer. Und dazu die vielen spielerischen Möglichkeiten!



2 Auch die künstliche Intelligenz ist außergewöhnlich: So muss sich ein Shooter heutzutage spielen.



3 Trotz Grusel-Mutanten, Fahrzeugen und toller KI schleicht sich in der Mitte ein klein wenig Routine ein.



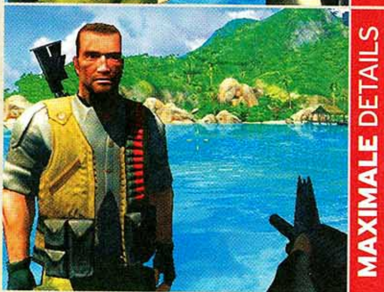
4 Der Mehrspieler-Modus ist kein Anhängsel, sondern macht dank Assault jede Menge Spaß!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



MINIMALE DETAILS



MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Da **Far Cry** in voller Detailstufe nur auf absoluten High-End-Prozessoren flüssig läuft, haben wir die Tests mit der Einstellung „Hoch" durchgeführt. Damit sieht **Far Cry** immer noch hervorragend aus und läuft problemlos mit einer 2.400-MHz-CPU. Bei 1.700 bis 2.000 MHz setzen Sie die Einstellungen „Qualität - Umgebung" und „Qualität - Schatten" auf „Mittel". Dadurch wird der Prozessor entlastet und **Far Cry** läuft wesentlich schneller. Auf der niedrigsten Detailstufe können Sie sogar schon mit 1.100 MHz spielen.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Far Cry (dt.) braucht viel Hauptspeicher: Erst mit 1.024 MByte RAM kommt es nicht mehr zu Nachladepausen im Spielverlauf und der Levelwechsel geht flotter.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Mit der Detailstufe „Hoch" und einer Auflösung von 1.024x768 läuft **Far Cry** mit einer Radeon 9600 XT flüssig. Für Maximaldetails sollte es schon eine Radeon 9800 oder Geforce FX 5900 Ultra sein. Bei DX7-Grafikkarten wie Geforce 2/4 MX (Leistungsklasse 1) fehlen zahlreiche Details wie Schatten und Reflexionen auf der Wasseroberfläche. Dadurch läuft das Spiel allerdings wesentlich schneller als mit einer schwachen DX9-Karte wie der Geforce FX 5200 Ultra (Leistungsklasse 2), die alle Details darstellt.

ren Modi bei einem zweiten Anlauf anzutesten.

Melodien für Millionen

Großes Lob gebührt den Soundtechnikern und Musikern von Crytek. Den fetzigen Titelsong könnte man ohne weiteres für einen hochkarätigen Hollywood-Film verwenden und die wuchtigen, realistischen Waffensounds drücken einen regelrecht an die Wand. Darüber hinaus bietet das Soundmenü von **Far Cry** dreimal so viele Einstellungsmöglichkeiten wie vergleichbare Konkurrenztitel – von EAX über realistische Dopplereffekte bis hin zur 5.1-Unterstützung ist alles dabei, was Soundkarte und Boxenkonfiguration hergeben.

Gedacht, getan!

Auch wenn so manche Gazette im Vorfeld etwas anderes geschrieben hat – eine bessere Gegner-KI als in **Far Cry** können Sie im Shooter-Genre lange suchen. Ihre Widersacher verhalten sich in neun von zehn Fällen äußerst clever und nutzen geschickt die sich ihnen bietende Deckung, um ihre virtuelle Haut möglichst lange vor lebensbedrohlichen Kugeln zu schützen. Selbst wenn mal ein Baum oder eine Wand zum unüberwindlichen Hindernis für einen Computerkrieger wird, macht das auch nicht viel aus. Dr. Kriegers Söldner sind fast immer im Team unterwegs und schlagen sofort Alarm, wenn urplötzlich ein Kamerad in ihrer Nähe tödlich getroffen zu Boden sackt. Eine Ausnahme bilden die Trigens: Die genmanipulierten Kreaturen kennen meist nur den Vorwärtsgang Richtung Spieler und halten wenig von Taktik und Angriffen im Team.

Das intelligente Verhalten der Gegner in **Far Cry** ist alleine schon deswegen eine Notwendigkeit, weil man als Spieler in den riesigen Außenlevels jede erdenkliche Route einschlagen kann und die Entwickler unmögliche jede Situation vorhersehen konnten. Von den Designern vorberechnete, stets gleich ablaufende Spielsituationen wie in vielen anderen Actiontiteln kommen in **Far Cry** zwar auch vor, in der Regel beschränkt sich das aber auf das reine Auslösen einer bestimmten Situation; anschließend übernimmt die KI die Regie und sorgt so auch beim erneuten Durchspielen für Abwechslung.

Viel Blei in der Luft

Auf keinen Fall vergessen dürfen wir die realistische Spielphysik in Kombination mit den geschmeidigen Animationen. Was die Auswirkungen von großen Explosionskräften auf kleine Spielfiguren betrifft, liefert **Far Cry** ähnlich spektakuläre Szenen wie **Max Payne 2**. Da fliegen Söldner aufgrund detonierender Handgranaten meterweit durch die Luft oder verlieren die Kontrolle über ihr Maschinengewehr, sobald sie von Kugeln erwischt werden. Monströse Trigens gehen bei direkten Raketentreffern ächzend in die Knie, während sich kleinere Exemplare im vollen Lauf überschlagen, wenn man nur die richtige Menge an Blei in der Luft verteilt. Und das dürften bei dem Action-Gehalt von **Far Cry** und den rund 20 Spielstunden der Solo-Kampagne einige Tonnen Schwermetall sein. DIRK GOODING

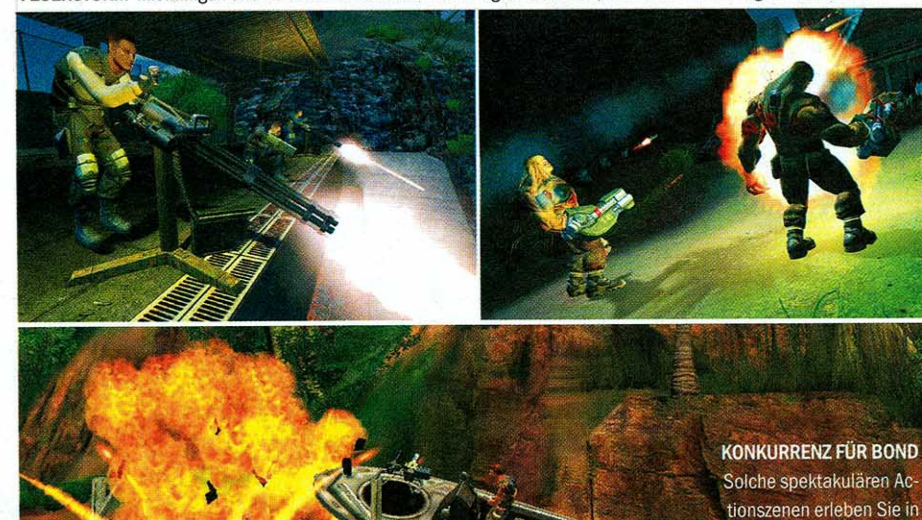
MEINUNG
PETRA FRÖHLICH

Costa Cordalis kann abdanken: Far Cry ist der wahre Dschungelkönig!

Ohne den Speichern-wann-immer-man-will-Patch ausprobiert zu haben: Ich bin mir sicher, dass **Far Cry** dadurch an Reiz und Herausforderung verliert. Doch egal, in welchem Modus Sie **Far Cry** spielen werden: Das Ding ist so oder so eine Wucht. Fordernde KI, glaubwürdige Physik, viel Abwechslung: **Far Cry** hält, was **Half-Life 2** und **Doom 3** versprechen. Unglaublich die Taktfrequenz magischer Momente: Als Jack bin ich von der Flugzeugträger-Kante aus ins Meer gesprungen, segelte im Paraglider über Schluchten, habe mich später einen tosenden Wasserfall hinuntergestürzt und bin durch stockdunkle Labors geschlichen, verzweifelt auf die zur Neige gehende Batterie des Wärmesichtsgeräts starrend, immer kurz vorm Herzkasper – Wahnsinn. Und: Soviel Shooter fürs Geld bietet kein anderes Spiel – wo in anderen Spielen der Abspann läuft, nimmt **Far Cry** erst richtig Fahrt auf. Sofern Ihr Rechner reif für die Insel ist, sollten Sie sofort den nächsten Flieger nach Cabatu nehmen.



FEUERSTURM Mit Minigun und Raketenwerfer versuchen Kriegers Soldaten, den Ansturm der Trigens aufzuhalten.



KONKURRENZ FÜR BOND Solche spektakulären Actionszenen erleben Sie in Far Cry alle Nase lang.



TESTURTEIL
Far Cry (dt.)

92

ENTWICKLER Crytek Studios	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 32
Internet: 32 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1.500 2.000 2.500

Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Die beste Grafik im Shooter-Genre
- + Stimmungsvolle Sounduntermalung
- + Sehr schlaue Computer-Gegner
- + Riesige Levels und viele Fahrzeuge
- − Für Normalspieler zu schwer

GRAFIK	94%
SOUND	91%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL 2** oder **HALF-LIFE (DT.)** mochten.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele



X2: Die Bedrohung

Es geht auch ohne ausgeklügelte Storys epischen Ausmaßes. Obwohl ein Großteil der Befragten die eher schale Geschichte und die triste Aufmachung der Zwischensequenzen bemängelt, würden dennoch satte 96 Prozent das Weltraum-Spektakel **X2** weiterempfehlen. Das liegt vor allem am ausgebufften Handelssystem, der riesigen Spielwelt und der enormen Handlungsfreiheit. Lediglich an die etwas umständliche Steuerung sollte Entwickler Egosoft noch einmal Hand anlegen.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„X2 ist für uns auch immer noch ein Action-Spiel"

PC Games: Einer der großen Kritikpunkte an X2 ist die fehlende Maussteuerung. Wieso habt ihr in den Menüs darauf verzichtet?

Lehan: „Du meinst, warum wir keine Maussteuerung im klassischen Sinne – also mit einem Mauszeiger – benutzen? Zum einen bin ich der Meinung, dass ein Mauszeiger nicht zu einem „First Person"-Spiel passt. Und trotz all der vielen Handels- und Strategieaspekte ist **X2** für uns auch immer noch ein Actionspiel. Der andere Grund ist praktischer Natur: Die momentanen Menüs könnte man mit einem Mauszeiger einfach nicht effektiv bedienen. Die Elemente sind zu klein und zu eng beieinander. Das heißt, für eine Maussteuerung müssten wir ein ganz neues Menüsystem erfinden. Und da die Menüs auch mit Joypads und -sticks steuerbar sein sollen, müssten wir zwei komplett unterschiedliche Menüsysteme machen."

PC Games: Die Menüs bereiten einem gerade bei fortgeschrittener Spieldauer Probleme. Zudem gibt es für viele zeitintensive Aktionen keine Funktion. Verlasst ihr euch hier auf die Arbeit der Community oder werdet ihr selber noch neue Funktionen nachliefern?



BERND LEHAN ist Gründer und Entwicklungsleiter von Egosoft.

Lehan: „Wir hoffen natürlich, dass die Skriptfähigkeiten auf lange Sicht dazu führen, dass das Spiel um viele nützliche Funktionen erweitert wird, für die wir momentan einfach keine Zeit haben. Aber die elementaren Funktionen, die wir als sehr wichtig erachten, implementieren wir doch selber."

PC Games: Für fortgeschrittene Spieler fehlt spätestens nach der hundertsten Fabrik und dem zehnten Titan-Zerstörer ein Anreiz, **X2** noch weiterzuspielen. Habt ihr diesbezüglich irgendwelche Pläne?

Lehan: „Ja, wir planen eine kleine Serie von Missionen, genannt „Crystal Missions", die unter anderem dekadent reichen Spielern neue Ziele geben sollen. Mehr dazu bald!"

PC Games: Wie sieht es mit der Kompatibilität von Fan-Skripten aus? Vertragen sich beliebte Skripte auch mit künftigen Patches?

Lehan: „Generell sind die meisten Skripte auch versionsübergreifend kompatibel. Da aber die selbst geschriebenen **X2**-Skripte sehr mächtig sind, ist es leicht, damit unfaire Vorteile zu erlangen. Einige Skripte gehen weit über eine normale Erweiterung hinaus. Um einerseits diese Form des Cheatens unmöglich zu machen, aber gleichzeitig die Fähigkeiten der Skripte nicht zu beschneiden, unterscheiden wir ab Version 1.3 zwischen offiziell von Egosoft akzeptierten Skripten und solchen, die wir für unfair halten. Führt man ein nicht von uns unterschriebenes Skript aus, schaltet das Spiel in den „Modified"-Modus - man kann weiterhin spielen und alles funktioniert wie früher, aber der Plot ist abgeschaltet und ein kleines Wasserzeichen weist darauf hin, dass dieser Spieler möglicherweise cheatet."

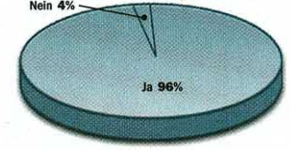


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3-
Innovationen	2
Langzeitmotivation	1-
Steuerung	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie X2: Die Bedrohung weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Fantastische Grafik
2. Aufbau eines eigenen Imperiums
3. Völlige Handlungsfreiheit
4. Ausgeklügeltes Handelssystem
5. Riesige Spielwelt

\−
1. Umständliche Steuerung
2. Schlecht animierte Zwischensequenzen
3. Hohe Hardware-Anforderungen
4. Fehlender Mehrspielermodus
5. Langweilige Story

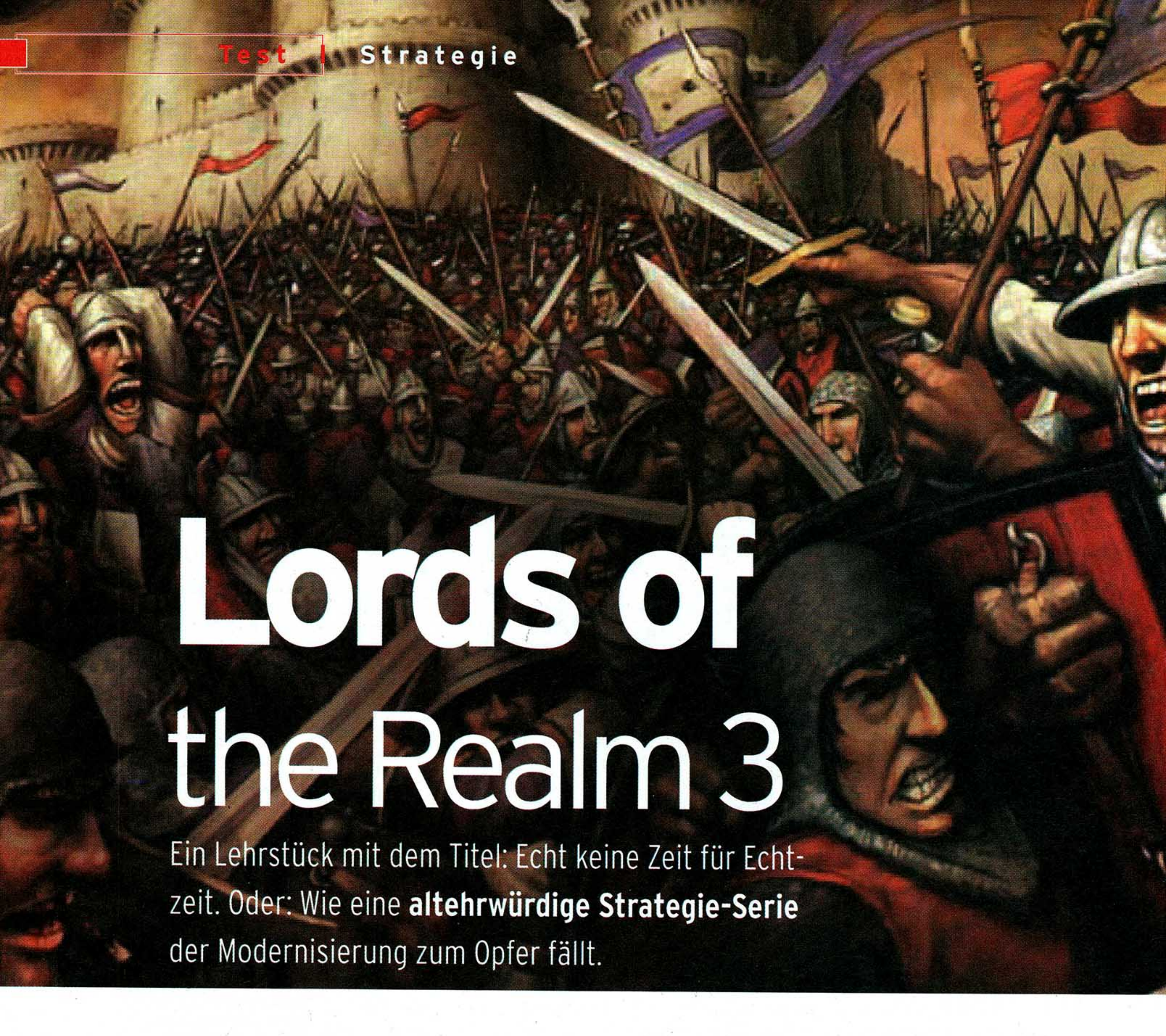
Die Meinung der PC-Games-Leser:

THOMAS MADEJA, Schüler aus Anklam:
„Dieser Teil ist ein weiterer Schritt zur Perfektion des X-Universums. Ein riesiges Lob an die Entwickler. Die Grafik sieht mit den Dot3-Bump-Mappings einfach nur genial aus. Ich habe auch noch nie ein so schönes Universum in einem Spiel gesehen wie hier. An dieses Spiel kommt kein **Freelancer** ran."

DANIEL MENZEL, Student aus Bergisch Gladbach:
„**X2: Die Bedrohung** fesselt nicht durch Grafik oder Action. Es macht einfach Spaß, nach Schnäppchen zu suchen und Waren gewinnbringend zu verkaufen. Man ist einfach stolz, wenn man sich sein erstes Sonnenkraftwerk erarbeitet hat und versucht, fortan ein Handelsimperium aufzubauen."

ANDREAS SCHNEIDER, Zivi aus Saarwellingen:
„Am Vorgänger faszinierte mich vor allem das auf lange Zeit motivierende Handelssystem. **X2** hat immer noch den gleichen Suchtfaktor. Dazu kommen eine geniale Grafik und die stimmungsvolle Sounduntermalung. Egal, ob man sich nur für eine Stunde vergnügen möchte oder nächtelang die Galaxie nach Handelsdeals durchpflügt, **X2** ist genau das richtige Spiel dafür."

LENNART GRIESE, Schüler aus Berlin:
„**X2: Die Bedrohung** ist wahrlich ein Wunder an Komplexität, ohne jedoch übermäßig kompliziert zu sein. Grafisch kann ihm kein anderes Spiel seiner Gattung das Wasser reichen und auch die Atmosphäre eines riesigen Universums kommt sehr gut rüber."



Lords of the Realm 3

Ein Lehrstück mit dem Titel: Echt keine Zeit für Echtzeit. Oder: Wie eine **altehrwürdige Strategie-Serie** der Modernisierung zum Opfer fällt.

Den meisten Aufbau-Fans ist Impressions Games erst seit der **Caesar**-Reihe und ihren Ablegern von Zeus bis Pharaoh ein Begriff. Die ersten Schritte im Genre unternahm das US-Studio aber bereits Anfang der Neunziger mit **Lords of the Realm 1** und **2**. Der dritte Teil soll nun das ergraute Spielkonzept ins neue Millennium hieven. Doch bei den Renovierungsarbeiten ging einiges schief ...

Tick-Tack während Taktik

Wie der Vorgänger ernennt Sie **Lords of the Realm 3** zum Herrscher über ein mittelalterliches Königreich, das Sie in zwei grundverschiedenen Spielebenen regieren: dem Strategieteil und dem Taktikpart. Im Strategiemodus blicken Sie auf eine Übersichtskarte, wo Sie Söldner anheuern, Burgen in Auftrag geben, Marschbefehle erteilen und sich um den Nachschub kümmern. Kurz: Sie verwalten. Der Taktikteil kommt dann zum Tragen, wenn auf der globalen Ebene zwei Heere aufeinander prallen. Wenn Sie möchten, nimmt dann die imaginäre Kamera ein 3D-Schlachtfeld in den Fokus, wo Sie Ihre Truppen in bester Echtzeit-Manier befehligen. Wenn nicht, übernimmt ein Computergeneral das Kommando und Sie bleiben im Verwaltungspart. Der große Unterschied zu **Lords of the Realm 2**: Beide Spielteile laufen in Echtzeit ab, und zwar zugleich. Will heißen: Während Sie im Taktikmodus ein Scharmützel ausfechten, tickt die Uhr auf globaler Ebene unaufhaltsam weiter. Und genau das ist das Problem.

Im Karree ... Marsch!

Doch zunächst zurück zu den Taktik-Geplänkeln. Die funktionieren ähnlich wie bei **Praetorians**. Ihnen unterstehen eine Hand voll Infanterie- und Reitergruppen mit jeweils ein bis zwei Dutzend Mann, die Sie wie gewohnt per Maus kommandieren. Für Belagerungen stehen außerdem eine Reihe von Kriegsgeräten zur Verfügung, angefangen bei Rammböcken über Katapulte bis hin zu simplen Sturmleitern. Der Clou sind die Formationen: Je nach Ausrichtung kämpfen die Kompanien effektiver bei Attacken, marschieren schneller oder bilden einen fast undurchdringlichen Verteidigungswall. Wer es clever anstellt, kann auch mit einer unterlegenen Streitmacht gewinnen. Allerdings ist Ihnen der Feind bestenfalls in zwei oder drei der insgesamt 14 Szenarien wirklich so sehr über, dass es sich lohnt, das Kommando selbst zu führen. Gewöhnlich können Sie den Befehl getrost dem Computertaktiker überlassen. Der schlägt sich nämlich ausgezeichnet. Das hat den Vorteil, dass Sie keine wichtigen Ereignisse auf globaler Ebene verpassen, während Sie eine Schlacht schlagen. Immerhin: Es ist jederzeit möglich, einem laufenden Gefecht beizutreten oder es zu verlassen.

Lehen zu vermieten

Für den Sieg entscheidend sind weniger die Feldschlachten als Ihre Fähigkeiten als Reichsverwalter. Ihr Hoheitsgebiet ist in eine Hand voll Grafschaften unterteilt, die ihrerseits wiederum aus einer Vielzahl von Parzellen bestehen. Was so eine Parzelle pro-



SCHMUCKSTÜCK Auf dieser schmucken Übersichtskarte verbringen Sie die meiste Zeit. Hier werden Armeen ausgehoben und an die Front geschickt und die Lehen verwaltet.

MAUERSPECHT Belagerungen sind die Königsdisziplin der Taktikschlachten

Formationsparade

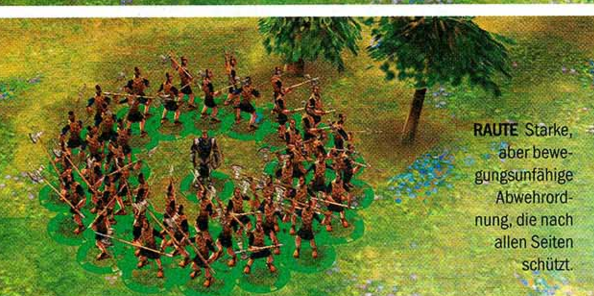
Unsere Stangenträger erklären sich freundlicherweise bereit, ihre Marschordnungen zu präsentieren.



LÄNGSREIHE Sozusagen die Standard-Anordnung ohne besondere Vor- oder Nachteile.



PHALANX Angriffsformation, bei der die Männer ein dicht gedrängtes Quadrat bilden.



RAUTE Starke, aber bewegungsunfähige Abwehrordnung, die nach allen Seiten schützt.



LINIE Gleich gut in Angriff und Verteidigung, allerdings kämpft nur die vorderste Reihe.

duziert, hängt davon ab, wen Sie als Verwalter einsetzen. Leibeigene züchten Getreide. Je mehr davon angebaut wird, desto größere Armeen können Sie versorgen. Bürger siedeln sich in Städten an und liefern Steuern ab, mit denen Sie beispielsweise Ihre Burgen ausbauen können oder Söldner anheuern. Priester wiederum steigern ihr Ansehen in der Kirche – ein Wert, der später noch wichtig wird. Die Stars unter den Verwaltern sind die Ritter. Die bringen nämlich ihre eigene Armee mit, mit der sie das Land gegen Eindringlinge verteidigen oder selber auf Eroberungszug gehen. Die Lehnsherren kommen in mehreren Qualitätsstufen vor. Die besten von ihnen verfügen über diverse Spezialfähigkeiten; machen etwa ihre Untergebenen im Kampf stärker oder erhöhen die Nahrungsproduktion in ihrer Region. Hier kommt wieder Ihr Ansehen ins Spiel. Denn damit Ihnen die wirklich guten Verwalter ihre Dienste anbieten, müssen Sie in der Kirche und der Politik ein respektierter Mann sein. Nur Krieg zu führen reicht eben nicht für einen guten König. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
REDAKTEURSNAME

Schein und Sein liegen weit auseinander: Verwaltungsspiel statt Echtzeit-Strategie.

Was **Lords of the Realm** sein will: ein Strategiespiel, das Aufbau und Taktik verknüpft. Was es ist: eine – um es wohlwollend auszudrücken – geruhsame Verwaltungssimulation mit unnötig angeflanschten Echtzeit-Schlachten. Ein typisches Szenario läuft folgendermaßen ab: Erst setze ich für jedes Lehen einen Verwalter ein. Das dauert ungefähr eine Minute, denn große Sorgfalt ist nicht angebracht. Danach stelle ich eine möglichst starke Angriffsstreitmacht und eine Verteidigungsarmee zusammen. Erstere marschiert in Richtung Feind, mit der zweiten fange ich gegnerische Truppen ab, die sich alle Jubeljahre mal auf mein Gebiet verirren. Ab jetzt kann ich mich entspannt zurücklehnen, denn den Rest machen die Computergeneräle fast von ganz allein. Es ist nicht nur unnötig, selbst Schlachten zu schlagen, sondern obendrein nachteilig, weil man sich währenddessen nicht mehr um die Verwaltung und die Armeeführung kümmern kann. Ein weiterer Klassiker, der dem Echtzeit-Wahn zum Opfer gefallen ist.

TESTURTEIL
Lords of the Realm 3

ENTWICKLER Impressions
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

49

PRO & CONTRA
- \+ Ansehnliche Strategiekarte
- \+ Gelungenes Handbuch
- − Unnötige Taktik-Schlachten
- − Grausige Grafik im Taktik-Part
- − Verschachtelte Bedienung

GRAFIK	51%
SOUND	63%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	67%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STRONGHOLD** oder **PRAETORIANS** mochten.

World **Fables**



ABGESCHAUT Die Grafik ähnelt Warcraft 3, erreicht aber nicht Blizzard-Qualitäten.

Lebkuchen an die Front: Hier kämpfen Fabelwesen.

Drei hungrige Geißböcke sind drauf und dran, die Welt in eine Graslandschaft zu verwandeln! Sie sollen das in neun Standard-Missionen verhindern: Ressourcen ab-, Gebäude aufbauen, Armeen trainieren – alles wie in **Warcraft 3**, auch die 3D-Perspektive, abgesehen von den Figuren. Denn in **World Fables** kämpfen lustig animierte Kekskrieger, Eiermänner und Frankenstein-Klone unter der Flagge von vier Völkern: den Lebkuchen-Männern, Humpty Dumpty, den Drei Kleinen Schweinchen und Rotkäppchen – kurz: ein verrückter Märchen-Eintopf. Die Aufträge bleiben jedoch für sämtliche Gruppierungen gleich und bieten kaum Neues: Basis für wenige Minuten lang halten, alle Gegner besiegen, Gegenstände aufstöbern. Die Fabelfiguren und die verrückte, teilweise etwas wirre Story sind damit leider alles, was der im Grunde sympathische Titel in Sachen Eigenständigkeit vorzuweisen hat; den Rest kennt man bereits aus genügend anderen Echtzeit-Strategiespielen. Es ist halt die Formel, die seit Jahren wiederholt wird. Schade drum! THOMAS WEISS


TESTURTEIL
World Fables

ENTWICKLER EST Games	**ANBIETER** Comport
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Nette Idee
- + Verrückte Spielfiguren
- − Unzeitgemäße 3D-Grafik
- − 08/15-Missionen
- − Keinerlei Innovation

GRAFIK	56%
SOUND	60%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	63%

60

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **LORDS OF EVERQUEST** mochten.

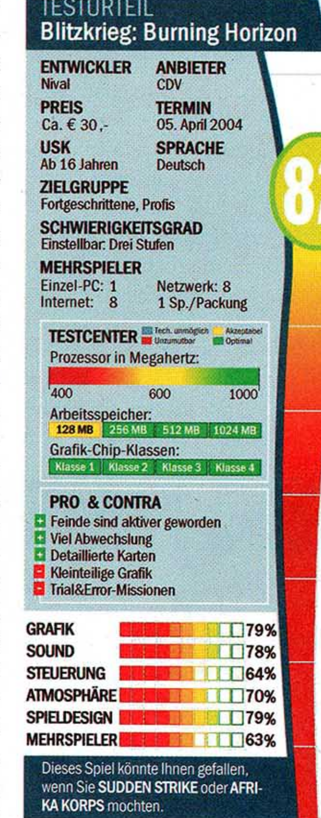
Blitzkrieg **Burning Horizon**



MADE IN JAPAN Die Japaner bilden die neue, leider nicht spielbare Fraktion.

Bis Teil 2 dauert's noch ein Weilchen. So lange tut's auch **Blitzkrieg 1,5.**

Als echter Nachfolger geht **Burning Horizon** nicht durch, denn es erweitert das bewährte **Blitzkrieg**-Grundgerüst lediglich um ein paar neue Einsätze, Einheiten und Detailverbesserungen. Ein gewöhnliches Add-on ist's allerdings auch nicht, schließlich funktioniert es gänzlich ohne das Hauptprogramm. Also **Blitzkrieg** anderthalb. Kernstück von **Burning Horizon** ist eine mit 18 Szenarien sehr umfangreiche Kampagne rund um die berühmtesten Schlachten des deutschen Generals Rommel. Von den Ardennen über Nordafrika bis in die Normandie geht die Reise. Die meisten Aufgaben – Auskundschaften, Brücken sichern, Ortschaften einnehmen – sind schon aus dem Quasi-Vorgänger bekannt, der Schwierigkeitsgrad aber hat noch einmal angezogen. Was nicht zuletzt den klügeren KI-Generälen zu verdanken ist, die nun öfter mal Gegenangriffe wagen und insgesamt aggressiver agieren als bisher. Das ist auch in den acht Extra-Levels zu spüren, die Echtzeit-Taktiker unter anderem nach Burma und auf die Solomonen führen. Dort kommt die neue Fraktion ins Spiel: Japan. Allerdings leider nur auf der Gegenseite, befehligen darf man die kaiserlichen Truppen nicht. Wer **Blitzkrieg** noch nicht hat, kann zuschlagen. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
Blitzkrieg: Burning Horizon

ENTWICKLER Nival	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 05. April 2004
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 600 – 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Feinde sind aktiver geworden
- + Viel Abwechslung
- + Detaillierte Karten
- − Kleinteilige Grafik
- − Trial&Error-Missionen

GRAFIK	79%
SOUND	78%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	63%

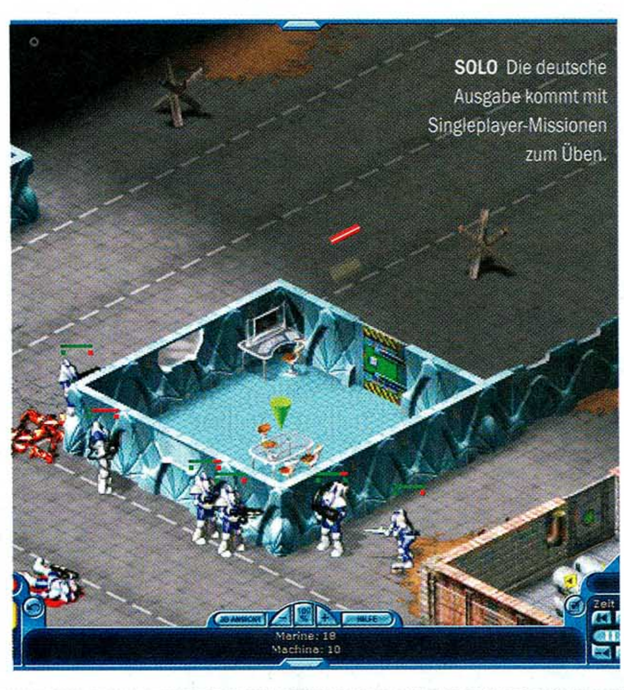
82

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE** oder **AFRIKA KORPS** mochten.

Lasersquad **Nemesis**

Taktik-Veteranen bekommen feuchte Augen: **X-Com ist zurück** – als E-Mail-Spiel für Clubmitglieder.

Die amtliche Website will's wissen: „Haben Sie sich jemals gefragt, was aus den Jungs geworden ist, die **X-Com** gemacht haben?" Die Antwort ist simpel: Die machen immer noch das Gleiche. **Laser Squad Nemesis** bringt die Taktik-Gefechte des zehn Jahre alten Klassikers ins Internet-Zeitalter. Zwei Spieler schicken Space-Marines, schleimige Außerirdische, Techno-Terminatoren oder Wasserkopf-Aliens über schmucklose Iso-Karten, dann werden die Züge ausgetauscht und die Kämpfe automatisch abgewickelt. Die Mitgliedschaft im Strategenclub beträgt rund 7 Euro pro Monat, wobei die Verkaufsversion drei Freimonate garantiert. RÜDIGER STEIDLE



SOLO Die deutsche Ausgabe kommt mit Singleplayer-Missionen zum Üben.



TESTURTEIL
Lasersquad Nemesis

ENTWICKLER Codo Technologies
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 2
Internet: 2 1 Sp./Packung

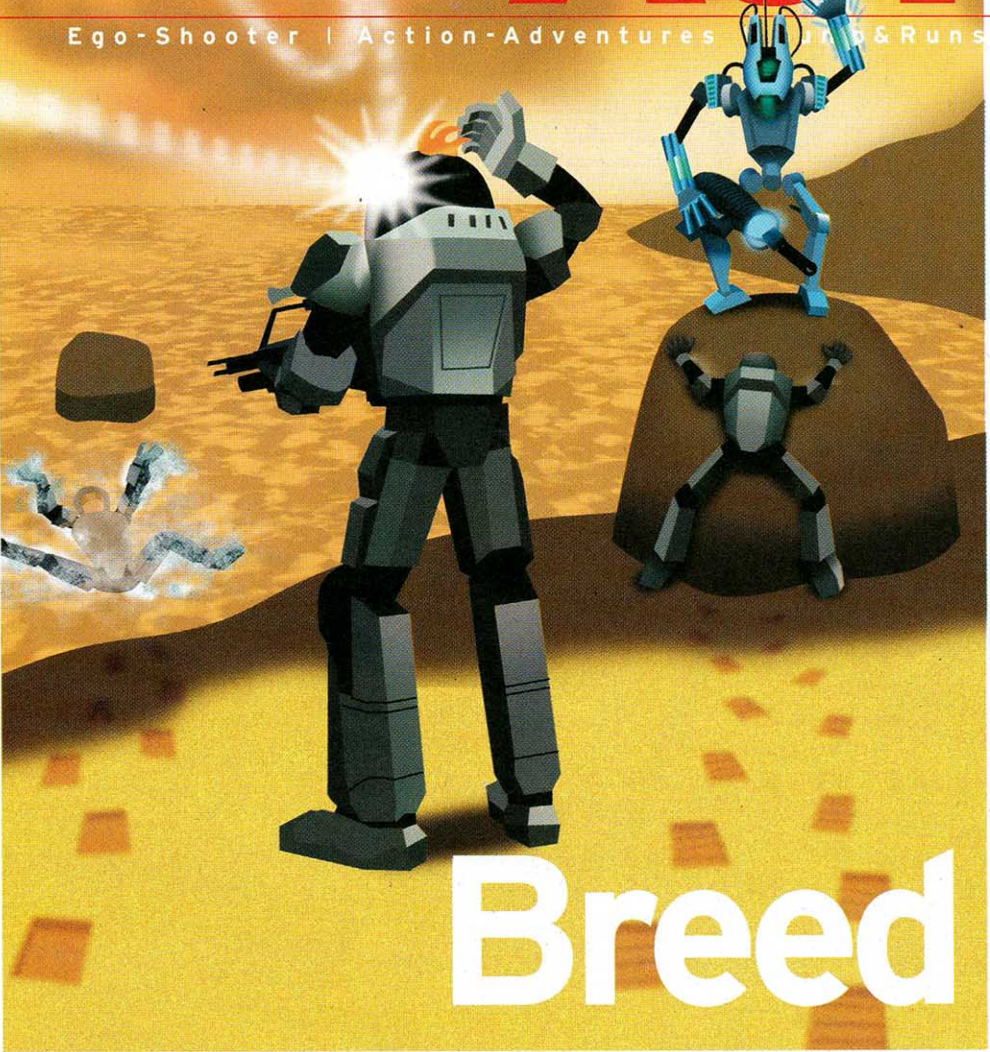
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 200 300 400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Runden-Taktik im X-Com-Stil
+ Unterschiedliche Spielparteien
- Vergleichsweise hohe Monatsgebühr
- Solo-Modus nicht wirklich spannend
- Geringe Schlachtfeld-Auswahl

GRAFIK	35%
SOUND	21%
STEUERUNG	42%
ATMOSPHÄRE	22%
SPIELDESIGN	50%
EINZELSPIELER	29%

52

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **X-COM** oder **COMBAT MISSION** mochten.



Breed

Die PC-Games-Leser zeigen den Entwicklern von Brat Designs die rote Karte. Zu viele unverzeihliche Bugs trüben den Spielspaß: Die computergesteuerten Kameraden zu einfältig, die Steuerung zu ungenau, die Kameraführung während des Steuerns von Fahrzeugen zu grausam. Da vermag auch die hübsche Optik wenig zu retten, die zwar von fast allen Befragten gelobt wurde, aber mit sehr hohen Hardwareanforderungen zu Buche schlägt. Bis Redaktionsschluss war CDV nicht zu einer offiziellen Stellungnahme bereit.

FÜNF FRAGEN AN DIE COMMUNITY

„Der Patch muss möglichst schnell her!"

PC Games: Wie zufrieden bist du denn persönlich mit **Breed** nach der Veröffentlichung?

Ellers: „Meine Erwartungen hat **Breed** nicht erfüllt, auch wenn diese zugegebenermaßen sehr hoch waren. Immerhin hat mir das Spiel einige Stunden Spaß bereitet, trotz der teilweise groben Schnitzer im Spieldesign."

PC Games: Und was halten eure Community-Mitglieder von **Breed**?

Ellers: „In der Community gibt es eine zweigeteilte Meinung. Die einen finden das Spiel durchschnittlich bis gut und stören sich nicht groß an der künstlichen Intelligenz, die anderen sind maßlos enttäuscht, da der Multiplayer-Part sehr verbugt ist. Aber in einem sind sich alle einig: Ein Update muss möglichst schnell her!"

PC Games: Kannst du nachvollziehen, dass **Breed** größtenteils bestenfalls durchschnittliche Wertungen einheimst? Wie fandest du den Test in PC Games?



JAN ELLERS betreibt die bekannte Breed-Fansite www.breed-center.com.

Ellers: „Man kann bei einem Test nicht sagen, dass er durchweg schlecht ist. Ich finde aber, dass der Singleplayer-Modus bei vielen Redaktionen zu schlecht bewertet wurde. Trotzdem sind die meisten Wertungen gerechtfertigt. Und mal ganz im Ernst, jeder Redakteur versucht so objektiv wie möglich zu sein, aber im Endeffekt ist die Wertung doch nur subjektiv und **Breed** ist ganz klar Geschmackssache."

PC Games: Gibt es einen Punkt, der dich an **Breed** besonders enttäuscht hat?

Ellers: „Ja. Ich wurde in vielen Punkten enttäuscht, aber am meisten vom Multiplayer-Modus. Es gibt praktisch keine Server und wenn, dann nur sehr langsame. Es gibt viel zu wenig Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch und Team-Deathmatch Meele sind einfach nicht genug."

PC Games: Kann **Breed** deiner Meinung nach mit Updates doch noch das Spiel werden, das es einmal hätte werden sollen?

Ellers: „Ja, definitiv. Wenn CDV, wie versprochen, den Mehrspielermodus stabiler macht und die Bugs beseitigt, ist ein erster Schritt schon mal getan. Wenn dann auch noch wie angekündigt Multiplayer-Modi nachgereicht werden, würde **Breed** noch vielen Spielern Spaß bereiten."

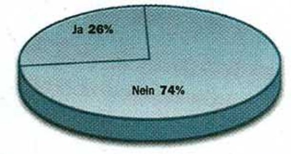


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3
Musik	3
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	4+
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	3
Langzeitmotivation	4
Steuerung	2-
Mehrspielermodus	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Breed weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Durchaus ansprechende Grafik
2. Mehrere steuerbare Vehikel
3. Möglicher Wechsel der Teammitglieder
4. Ausgedehnte Areale zum Erkunden
5. Vergleichsweise coole Waffen

–
1. Zu viele Bugs in der Verkaufsversion
2. Schaurige künstliche Intelligenz
3. Horrende Hardwareanforderungen
4. Umständliche Steuerung
5. Dürftige Story und Atmosphäre

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RALF ANDERS, Student aus Darmstadt:
„Was habt ihr denn? Die Musik war doch gar nicht übel. Im Ernst: Abgesehen davon kann ich wirklich nichts Gutes an **Breed** finden. Und darauf habe ich nun über zwei Jahre lang gewartet. Hätte ich nur vorher eure Warnung gelesen, aber ich hatte den Titel ja dummerweise schon Monate vorher im Internet bestellt."

FREDERIC FISCHER, Abiturient aus Augsburg:
„**Breed** wäre wirklich toll geworden, wenn die Entwickler mehr Zeit gehabt hätten. Der erwünschte **Halo**-Killer konnte es nur wegen der vielen Bugs und Designfehler nicht werden. Da das Spiel trotzdem zeitweise viel Spaß macht, kann ich es an alle weiterempfehlen, die die Fehler verschmerzen können!"

MANUEL STEINLECHNER, Schüler aus St. Johann:
„**Breed** ist der **Halo**-Killer – hieß es immer wieder. Doch jetzt, wo das Spiel endlich da ist, traut sich das keiner mehr zu sagen. Warum? Weil es nicht so ist. **Breed** steht **Halo** in Sachen Grafik, KI und Story um einiges nach. Aber trotz all der Fehler bleibt **Breed** doch ganz spielbar ... zumindest für ein paar Stunden."

MARCEL HEING-BECKER, Schüler aus Hamburg:
„Mir hat das Spiel keinen Spaß gemacht – trotz netter Grafik. Die Steuerung ist völlig vermurkst und es gibt zahlreiche Bugs. Etwa die 3rd-Person-Kamera bei Fahrzeugen oder die ziemlich dämliche KI. Eigentlich hatte ich mir ein Spiel erhofft, das um einiges besser als **Halo** ist."



Battlefield Vietnam

Aus Messerschmitt-Maschinen werden Phantom-Jäger, statt Lili Marleen dröhnt Wild Thing aus den Lautsprechern, eines aber bleibt: **Der beste Multiplayer-Shooter trägt nach wie vor den Namen Battlefield.**

Das erfolgreichste Actionspiel 2002 heißt nicht etwa **Max Payne** oder **Mafia**, sondern **Battlefield 1942**. Knapp anderthalb Jahre und zwei Add-ons später ist die Popularität des Multiplayer-Shooters beinahe ungebrochen. Rund 5.000 Spieler kämpfen zu jeder Tageszeit als Soldaten der Alliierten und Achsenmächte um den Punktesieg im Internet. Kein leichtes Erbe also, das *Battlefield Vietnam* nun antritt – doch die Neuauflage erweist sich als ein mehr als würdiger Nachfolger.

Welcome to the jungle

Das Weltkriegsszenario des Vorgängers lässt das neue **Battlefield** samt Tiger-Panzern und B-17-Bombern weit hinter sich. Es geht in das Vietnam der 60er und 70er, wie es Kinostreifen wie **Apocalypse Now** oder **Full Metal Jacket** skizzieren: Dschungeldörfer, mit Haifischmäulern bemalte Hubschrauber, roher Gitarrenrock. Zwei Teams balgen sich dort um Flaggen, Frags und Fahrzeuge. Auf der einen Seite amerikanische GIs im Verbund mit Regierungstruppen aus dem Süden, auf der anderen Seite der Vietcong und die nordvietnamesische Armee (NVA), jeder erpicht darauf, die gegnerischen Stützpunkte zu erobern und die eigenen zu halten. Das Gefecht ist erst zu Ende, wenn eine Partei keine Verstärkungen mehr in die Schlacht werfen kann, im **Battlefield**-Jargon als Tickets bekannt.

Verstärkung von oben

Auf den ersten Blick frischt **Battlefield Vietnam** also nur das bekannte Spielprinzip mit neuen Karten, Waffen und Vehikeln auf. Aber mit jeder Partie wird deutlicher, dass der Szenariowechsel ein völlig neues Spielgefühl mit sich bringt. Beispielsweise die Grafik: Mehr Details, hoch aufgelöste Texturen, spektakuläre Effekte – alles nur Blendwerk? Ganz im Gegenteil: in der dichten Vegetation finden etwa Scharfschützen willkom-


SCHUTZLOS In manchen Panzerwagen sind Fahrer und Kanoniere Scharfschützen ausgeliefert.


LUFTLANDUNG Die Helikopter sind die mit Abstand vielseitigsten Vehikel im Spiel. Dieser Chinook schleppt gerade einen Panzer mitsamt Besatzung an die Front.


BENACHTEILIGT Battlefield Vietnam ist deutlich weniger auf Panzer fixiert als der Vorgänger; in den engen Gassen der Stadt-Levels sind die Stahlkolosse im Nachteil.


HO-CHI-MINH-PFAD Im Zentrum des Dschungeltals thront ein uralter Tempel der Vietnamesen.


ERZFEINDE Die Nordvietnamesen fahren schwere Flugabwehrgeschütze auf, etwa diesen Flakpanzer oder auch den Raketenwerfer SA-7.

You make my heart sing

Ausgezeichnete Soundtracks und Klangeffekte gehören zu den Highlights von **Battlefield Vietnam**.

Ein Extralob haben sich die Tontechniker von Electronic Arts verdient: Nicht nur für die überzeugenden Explosionen, Schüsse und Motorensounds, sondern vor allem auch für den hervorragenden Soundtrack. Satte sechzehn musikalische Klassiker aus der Ära des Vietnam-Konflikts tragen enorm zur filmreifen Atmosphäre bei.
Der Clou: Die Musikstücke werden nicht nur beim Ladevorgang abgespielt. Mit dem Bordradio jedes Vehikels kann man außerdem Insassen und Umstehende im Spiel mit seinen Lieblingsliedern beschallen. So trichtern Sie beispielsweise gegnerischen Infanteristen als Heli-Pilot den nötigen Respekt ein – genau wie im Kinofilm **Apocalypse Now**.

Songlister	
All Day and all of the Night	The Kinks
Fortunate Son	Creedance Clearwater Revival
Get Ready	Rare Earth
Hush	Deep Purple
I Fought the Law	Bobby Fuller Four
Nowhere to Run	Marta and the Vandellas
On the Road Again	Canned Heat
Psychotic Reaction	Count Five
Ride of the Valkyries	Budapest Symph. Orch.
Shakin' All Over	The Guess Who
Somebody to Love	Jefferson Airplane
Surfin' Bird	Trashmen
The Letter	The Box Tops
War	Edwin Starr
White Rabbit	Jefferson Airplane
Wild Thing	Troggs

Nachfolger schlägt Vorgänger

Die Top-10 Gründe, warum Battlefield Vietnam besser ist als der erste Teil.

1. Schnellere Schlachten
2. Bessere Vehikelsteuerung
3. Stärkere Infanterie
4. Dichtere Atmosphäre
5. Musik aus dem Bordradio
6. Evolution-Modus
7. Detailliertere Levels
8. Schönere Grafik
9. Besserer Server-Manager
10. Mod-Tools inklusive

mene Verstecke. Oder die Hubschrauber: die verleihen der Flaggenhatz eine bis dato ungekannte Dynamik. Die größten Vertreter im Hangar fliegen bis zu sechs voll bewaffnete Soldaten ein und schleppen sogar noch einen Panzer oder Jeep mit sich. So lassen sich an jedem Punkt der Karte binnen weniger Sekunden Verstärkungen heranholen oder Überraschungsangriffe auf scheinbar sichere Stellungen hinter den feindlichen Linien starten.

Hier kommt die Kavallerie

Ein Ritt mit der Luftkavallerie geht erstaunlich einfach von der Hand. Nach einer Stunde Eingewöhnung und kurzem Studium unserer Flugschule auf Seite 156 sollten auch Einsteiger ohne Simulationskenntnisse mit den Helis zurechtkommen. Etwas mehr Erfahrung erfordert da schon die Steuerung der Düsenjäger- und Bomber. Die pflügen zwar nicht mehr mit einer ganz so halsbrecherischen Geschwindigkeit durch die Lüfte wie ihre Ahnen aus dem **Battlefield**-Add-on **Secret Weapons**, lassen sich aber nur mit einem Joystick wirklich optimal lenken, während den Helis die Maus genügt.

Hinterhältige Infanterie

Die Luftwaffe ist aber nicht die wichtigste Waffengattung. Infanteristen wird es freuen zu hören, dass ihre Überlebenschancen gestiegen sind. Das liegt zum einen an der Level-Architektur. Von den insgesamt 14 Levels spielen die meisten in dicht bewachsenen, hügeligen Gebieten mit reichlich Platz für Hinterhalte. Vier stellen die verwinkelten Straßenzüge einer Großstadt nach. Da sind verbissene Häuserkämpfe garantiert und Panzer leichte Beute. Zum anderen haben die Fußsoldaten aufgerüstet. Der NVA beispielsweise steht mit dem SA-7-Raketenwerfer eine äußerst schlagkräftige Luftabwehrwaffe zur Verfügung, die nicht nur jeden vorwitzigen Hubschrauber vom Himmel holt, sondern deren hitzesuchende Geschosse zur Not auch Jeeps oder Panzer verfolgen.

Klasse Klassenkampf

Insgesamt gibt es vier Spielerklassen: Soldat, Sturmtruppler, Pionier und Kundschafter. Die ungeliebten Sanis aus dem Vorgänger schickt **Battlefield Vietnam** in Rente; es sind ohnehin genügend Munitions- und Verbandskisten auf den Schlachtfeldern verteilt. Die Unterschiede sind stärker ausgeprägt als früher. Beispielsweise dürfen sich amerikanische Scouts ein automatisches Scharfschützengewehr umschnallen, ihre Kollegen von der roten Fraktion schleppen dafür Krähenfüße oder Minen

und Zeitbomben mit sich. Klassenwechsel sind jederzeit möglich: Einfach die Waffen eines gefallenen Kameraden oder Feindes aufgesammelt, und schon wird aus dem Pionier ein Sturmsoldat.

Das Boot

Zurückstecken muss die Marine: Statt Schlachtschiffen, U-Booten und Flugzeugträgern schaukeln nur kleine Schaluppen auf den Gewässern. Dabei sind die Amerikaner im Vorteil: Während die Nordvietnamesen mit klapprigen Fischerkähnen Vorlieb nehmen müssen, tuckert die US Army auf Patrouillenschiffen die Flüsse hinauf und fährt sogar Landungsboote auf, die als Heli-Landeplatz und mobiler Einstiegsort dienen. Solche beweglichen Spawn-Punkte können die Amerikaner außerdem in Form von Kisten per Luftlandung an jeden beliebigen Punkt der Karte transportieren. Den gleichen Zweck erfüllen die Tunnelsysteme, die Ho Chi Minhs Pioniere auf Knopfdruck buddeln. Noch ein Grund, warum die Fronten in **Battlefield Vietnam** weit weniger sicher sind als im ersten Teil.

Keine (R)Evolution

Von den angekündigten neuen Spielmodi hat es nur die Evolution genannte Variante ins fertige Spiel geschafft.

Coole Maps, heiße Vehikel: die Favoriten der Redaktion

Das beste Kriegsgerät, das Amerika und Russland zu bieten haben, auf den drei besten Karten, die **Battlefield Vietnam** zu bieten hat.





OPERATION FLAMMENPFEIL-ASSAULT
Großes Szenario, in dem die Amerikaner versuchen, mit See- und Luftstreitkräften auf den von NVA-Truppen gehaltenen Inseln zu landen.



F4 PHANTOM
Der amerikanische Düsenjäger eignet sich mit seinen Napalmbomben bestens, größere Gegneransammlungen aufzulösen.

ZSU
Der Flakpanzer der NVA lässt sich sowohl gegen Jagdmaschinen als auch gegen Bodenziele einsetzen. Nachteil: kurze Reichweite, geringe Panzerung.



M-60
Im Häuserkampf kommt das schwere Maschinengewehr der Amerikaner richtig zur Geltung: So lassen sich Zugangswege versperren.

BTR-60
Der Truppentransporter wird zur fahrenden Festung: Die Passagiere schießen seitlich aus den Luken, der Beifahrer bedient das Bord-MG.



HUE-1968-HEAD-ON
Alles dreht sich um den Tempel in der Mitte der Stadt: Wer die Flagge hält, gewinnt fast immer auch das Match.



OPERATION IRVING-ASSAULT
Zwei Worte: Apocalypse Now! Die Designer haben versucht, den berüchtigten Helikopter-Angriff aus dem Kinofilm nachzustellen.



HUEY
Den Hubschrauber gibt es in zwei Varianten: Als Transporter und besonders schlagkräftiges Kanonenboot. Kann auch Fahrzeuge einfliegen.



SA-7
Zu Beginn der Schlacht sollten die Vietcong einen Luftabwehrgürtel errichten, um Luftlandungen der Amerikaner zu erschweren.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 14 Karten, Stadt-, Dschungel-, Außenlevels
- 28 Waffen, 24 Vehikel
- Vier Spielerklassen: Soldat, Sturmtruppler, Aufklärer, Pionier
- Ein grundlegender Spielmodus: Eroberung; Abwandlungen: Head-on, Assault, Evolution
- Von Digital Illusions Kanada, den Machern des **Secret Weapons**-Add-ons

Zahlen & Fakten

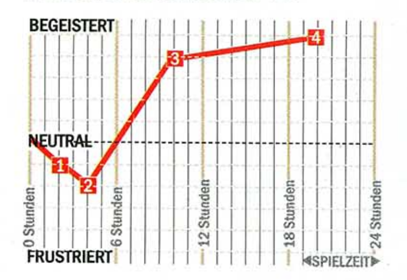
Genre:	Multiplayer-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Planetside, Tribes 2
Entwickler:	Digital Illusions
Vom gleichen Entwickler:	Battlefield 1942, Rallisport Challenge
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0 (Standardtarif, Mo-Fr, 9-18 Uhr)
Offizielle Website:	http://bfvietnam.ea.com/
Website des Publishers:	www.electronicarts.de/
Website des Entwicklers:	www.dice.se/
Beste Fansite:	www.conan.ch
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24/Minute, Mo-Sa, 11-22 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	-

Im Wettbewerb

	Planetside	Battlefield 1942	Battlefield Vietnam	Pro & Contra
GRAFIK	**75**	**80**	**86**	⊕ Lebensechte Vegetation ⊕ Tolle Partikel-Effekte (zum Beispiel Napalmfeuer) ⊕ Klasse Leveldesign ⊖ Großer Hardwarehunger
Detailreichtum Spielwelt	71	79	85	
Detailreichtum Objekte	73	77	86	
Vielfalt der Spielwelt	75	85	85	
Animation der Objekte	73	76	80	
Effekte	72	80	84	
SOUND	**77**	**82**	**86**	⊕ Genialer Soundtrack ⊕ Passende Effekte ⊕ Radio-Beschallung mit Moderatoren
Musik	41	78	90	
Soundeffekte	53	80	85	
Stimmen/Kommentar	75	79	80	
STEUERUNG	**83**	**83**	**84**	⊕ Hubschrauber-Steuerung fast perfekt ⊕ Sehr präzise ⊖ Kommunikationsschwächen mit Mitspielern ⊖ Joystick-Steuerung nicht ausgereift
Bedienungskomfort/Navigation	69	82	82	
Präzision der Steuerung	80	79	81	
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	90	90	
ATMOSPHÄRE	**31**	**79**	**80**	⊕ Schauplätze aus Filmen bekannt ⊕ Glaubwürdiges Waffenverhalten ⊖ Keinerlei Story-Elemente
Spannung/Überraschungen	80	74	72	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	79	79	80	
Story/Dialoge/Kommentare	-	-	-	
Inszenierung	41	79	85	
SPIELDESIGN	**76**	**84**	**85**	⊕ Ausbalancierte Klassen ⊕ Viele Vehikel/Aufgaben ⊖ Solo-Modus unbrauchbar ⊖ Schlechte Bot-KI
Komplexität/Spieltiefe	85	89	91	
Einsteigerfreundlichkeit	71	60	59	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	-	80	80	
Verhalten der Computergegner	-	59	69	
Innovation	59	50	42	
MEHRSPIELERMODUS	**82**	**84**	**88**	⊕ Klasse Server-Manager ⊖ Wenige Spielmodi
Abwechslung der Spielmodi	-	77	80	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	81	85	
Einstellungsmöglichkeiten	-	75	87	
TEST-AUSGABE:	PCG 09/03	PCG 11/02	PCG 05/04	
WERTUNG:	**82**	**84**	**88**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Der Solo-Modus taugt herzlich wenig, die hohen Hardware-Anforderungen fallen negativ auf.



2 Und was genau ist jetzt neu? Auf den ersten Blick wirkt Battlefield Vietnam wie ein Add-on.



3 Je länger man spielt, desto mehr Spaß macht das Ganze. Genial: Hubschrauber fliegen.



4 Die meisten Maps bekommen erst ab 20 Spielern Tempo – dann aber so richtig!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Der Hauptprozessor wird bei **Battlefield Vietnam** besonders stark durch die Berechnung der Bot-KI ausgelastet. Wenn Sie eine Partie mit mehr als 30 Bots starten, brauchen Sie eine CPU mit mindestens 2.400 MHz. Ab 50 Bots sind 3.000 MHz Pflicht. Für ein Spiel ohne KI-Gegner im Internet oder Netzwerk reichen dagegen 2.100 MHz. Bei Performance-Problemen deaktivieren Sie zunächst die Schatten und reduzieren die „Geometrie-Qualität" auf „Mittel". Durch die geringere Polygonzahl wird die CPU entlastet.

GRAFIKKARTE



800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Um mit der höchsten Detailstufe in 1.024x768 spielen zu können, brauchen Sie eine Grafikkarte der dritten Leistungsklasse. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra reduzieren die Auflösung auf 800x600. Mit dem Forceware-Treiber 53.03 traten bei Nvidia-Karten starke Fehldarstellungen auf und machten unsere Testversion unspielbar. Bei der neuen Treiberversion 56.56 gab es dagegen keine Probleme mehr. DX-7-Karten (Geforce2/4 MX) stellen lediglich die niedrigste Grafikqualität dar und laufen sehr langsam.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Mit 512 MByte läuft die Partie gerade zu Spielbeginn sehr zäh und die Ladezeiten dauern gut zwei Minuten. Mit 1.024 MByte treten keine Ruckler mehr auf.



AUG IN AUG Wie schon beim Vorgänger sind solche Nahkämpfe eher die Ausnahme.

Dahinter verbergen sich fünf Einsätze mit jeweils zwei historisch verknüpften Karten, wobei der Ausgang des ersten den Start des nächsten bestimmt. Will heißen: Die siegreiche Partei beginnt das zweite Match mit einem größeren Ticket-Vorrat. Interessant dürften diese Schlachten vor allem für Clan-Begegnungen sein.

Im Zentrum steht allerdings nach wie vor der aus **Battlefield 1942** bekannte Modus Eroberung. Den haben die Entwickler wie schon in den Add-ons **Secret Weapons** und **Road to Rome** für einige Karten leicht abgewandelt. Bei der Variante Assault etwa startet eine der Fraktionen mit nur einer Basis, dafür aber besserer Ausrüstung, während die andere voll in die Defensive gedrängt wird. Nicht immer fair, aber fordernd. Auf Head-on-Maps dagegen ringen beide Parteien um einen oder zwei Punkte in der Mitte der Karte, deren Kontrolle den Gegner besonders viele Tickets kostet.

Solo so lala

Wie schon der weltkriegerische Stammvater baut auch **Battlefield Vietnam** voll auf Multiplayer-Schlachten, der Solomodus taugt bestenfalls zum Training. Dann ersetzen computergesteuerte Soldaten Freund und Feind. Allerdings mehr schlecht als recht. Zwar erweisen sich die Bots in der höchsten KI-Stufe als erstaunlich treffsicher, sie finden aber oftmals ihren Weg nicht, stehen etwa minutenlang regungslos vor einer Wand oder rasen mit einem Düsenjäger direkt in den nächstbesten Berg. Der ursprünglich geplante Challenge-Modus, in dem sich Solospieler an allen Waffen und in allen Fahrzeugen beweisen sollten, wird laut Electronic Arts wahrscheinlich per Patch nachgereicht; die Kampagne aus dem Vorgänger ist gestorben. Für Tools wie Servermanager, Map-Editor und Anti-Cheat-Software muss diesmal glücklicherweise nicht erst auf Updates gewartet werden: **Battlefield Vietnam** bringt all das schon in der Verkaufsfassung in überzeugender Qualität mit. Die äußerst aktive Modding- und Clan-Community wird's den Entwicklern danken. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Geniales Add-on für Battlefield 1942! Wie, das wird zum Vollpreis verkauft?

Neue Maps, neue Vehikel, neue Waffen, aufpolierte Grafik ... für mich klingt das nicht nur nach einem Add-on, es ist eines. Echte Neuerungen hat **Battlefield Vietnam** nämlich keine zu bieten. Dabei hätte es durchaus einiges zu verbessern gegeben: den Solo-Modus zum Beispiel. In der derzeitigen Form erspart der mir höchstens die peinliche Vorstellung, den Helikopter-Flugschein auf einem öffentlichen Server machen zu müssen. Zugegeben: Gerade wegen der Hubschrauber macht mir **Battlefield Vietnam** noch mehr Spaß als der Vorgänger. Aber die gibt's beispielsweise auch in der Mod **Desert Combat** – kostenlos. Ich bleibe jedenfalls vorerst meinem geliebten **Battlefield 1942** treu. Das läuft im Gegensatz zum Nachfolger auf meinem Heim-PC noch flüssig.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Auf den zweiten Blick wird deutlich: Battlefield Vietnam ist der rechtmäßige Erbe des Multiplayer-Hits.

Wie David war ich anfangs etwas enttäuscht von der Neuauflage der Flaggenhatz. Ich habe mir beispielsweise sehnlich frische Spielmodi gewünscht oder eine glaubwürdigere Physik-Engine (albern, wenn man sich mit dem Panzer am erstbesten Strauch eine Delle einfährt). Aber je mehr Schlachten ich mir mit den Kollegen und befreundeten Clans geliefert habe, desto klarer wurde mir: **Battlefield Vietnam** übertrifft den Oldie **1942** wirklich in allen Belangen. Es ist nicht nur die ungleich bessere Grafik, es sind nicht nur die Helikopter, es sind nicht nur die viel detaillierteren Maps, es sind nicht nur coole Ideen wie die mobilen Spawn-Punkte – es ist all das zusammen. Wagen Sie den Ausflug nach Südostasien und ich bin mir sicher, Sie werden nicht wieder zurückkehren wollen. **Battlefield Vietnam** ist einfach schneller, dynamischer, besser als der Vorgänger und damit der neue Multiplayer-König. Hoffentlich lassen sich die Entwickler für die garantiert schon geplanten Add-ons genauso viele Detailverbesserungen einfallen.

TESTURTEIL
Battlefield Vietnam



88

ENTWICKLER Digital Illusions
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 64
Internet: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1200 1800 2100
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Klasse gemachte Karten
+ Dynamischer Spielverlauf
+ Intuitive Steuerung
– Kommunikationsprobleme
– Hardwarehunger

GRAFIK	86%
SOUND	86%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	85%
EINZELSPIELER	50%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD 1942** oder **PLANETSIDE** mochten.



Unreal Tournament 2004 (dt.)

Was im Vorgänger fehlte, steht nun im Mittelpunkt: **Jeeps, Panzer und Flieger** machen UT 2004 taktisch.



KREUZFEUER Wenn man sich in Fahrzeugen (hier: Goliath-Panzer) fortbewegt, wird man schnell zum Primärziel der Gegner.

RAUMSCHIFF-MAP Die Innen-Levels sind zwar nicht so bombastisch wie die Freiluft-Areale, sehen aber dank hoher Polygondichte immer noch sehr gut aus.



RAUCHZEICHEN Das Scharfschützengewehr gibt es auch wieder in UT 2004 (dt.); allerdings zieht nach einem Schuss Rauch nach oben, was Ihre Position verrät.

Viele Spieler sahen in **UT 2003 (dt.)** nicht mehr als eine Neuauflage des ersten Teils, verpackt in Glitzergrafik. Der Entwickler Epic ließ Taten folgen, die die Fehler des Vorgängers fast vergessen machen: Im 2004er-Jahrgang feiert der bislang verschollene Assault-Modus sein Comeback, das Versprechen mit den Vehikeln wurde eingehalten und auch ein Einzelspielermodus inklusive Spieler-Management ist da. Herzstück von **UT 2004 (dt.)** ist der neue Onslaught-Modus, auf dessen weitläufigen Außenarealen die sechs Fahr- und Flugzeuge den Fußmarsch ersetzen.

Taktischer Knotenkampf mit neuen Waffen

In neun Freiluftarenen strengen im Onslaught-Modus zwei Teams ihr Köpfchen an. Denn gefragt ist neben einem flinken Abzugsfinger auch Taktik. Jede Partei verfügt über einen Reaktor, den es zu schützen gilt. Besagter Reaktor ist mit einer Reihe von Knotenpunkten verbunden. Ziel ist es, diese Punkte systematisch und strategisch klug einzunehmen, auf dass am Ende eine Linie in die gegnerische Basis entsteht. Diese wird daraufhin verwundbar: Angreifer rücken zu Fuß oder mit Panzern, Hovercrafts und Abfangjägern an, um den feindlichen Kern in die Luft zu sprengen. Die Areale im Onslaught-Modus sind gigantisch, doch die Action ist fast immer auf ein, zwei Knotenpunkte fixiert. Dort versammeln sich die Kämpfer wie Insekten um eine Glühbirne. Eine Minikarte, auf der umkämpfte Knotenpunkte blinken, erleichtert dabei die Wegfindung.

Doch aufgepasst: Mit zwei der vier neuen Waffen lassen sich kinderleicht Fallen errichten. Da sind zum Beispiel die Spinnenminen, die unvorsichtige Gegner verfolgen. Der Granatwerfer feuert Sprengsätze ab, die haften bleiben und mit einem Druck auf den zweiten Feuermodus explodieren. Besonders effektiv gegen Fahr- und Flugzeuge ist der zielsuchende Avril-Raketenwerfer. Die Sniper-Rifle aus dem Original ist außerdem zurückgekehrt, allerdings in einer entschärften Version: Rauchschwaden verraten die Position von Heckenschützen.

Fahren und fliegen

Ursprünglich waren die Vehikel bereits für **UT 2003 (dt.)** geplant, doch akuter Zeitmangel verhinderte die Umsetzung. Anders im Nachfolger: Vier Fahrzeuge, eine Art Hovercraft und ein flinker Jäger verleihen dem neuen **UT** taktischen Tiefgang. Sämtliche Wagen und Flieger steuern sich unterschiedlich und sind für bestimmte Aktionen prädestiniert. Der Leviathan ist eine fahrende Festung: Er kommt im Schneckentempo angebrummt, walzt aber alles nieder, was im Weg steht. Die

Wollen Sie auch **Geld sparen?**

Besitzer des Vorgängers **Unreal Tournament 2003 (dt.)** sparen zehn Euro. So geht's: Den Kassenzettel, den ausgefüllten Coupon aus der **UT 2004**-Packung sowie Seite 1 des **UT 2003**-Handbuchs als Kopie an Atari schicken. Der Hersteller gewährt dann den Rabatt. Das Angebot gilt bis zum 31. Mai 2004, jedoch nicht in Zusammenhang mit der Budget-Version des Vorgängers!





Neues in Unreal Tournament 2004 (dt.)

- Vier Waffen: klassisches Scharfschützengewehr, Granat- und Avril-Raketenwerfer (gut gegen Fahrzeuge), Spinnenminen
- 47 zusätzliche Karten, inklusive neu aufgelegter Klassiker (Deck 16)
- Zwei zusätzliche Spielmodi: Onslaught (mit Fahrzeugen) und Assault (Team-Deathmatch mit Missionszielen)
- Einzelspielermodus enthält Team-Management und Herausforderungs-Matches
- Headset-Unterstützung funktioniert auch mit computergesteuerten Bots über feste Befehle
- Sechs Fahr- und Flugzeuge im neuen Onslaught-Modus sorgen für Taktik-Tiefgang

Der Onslaught-Modus ist komplett neu und taktisch

Fast alle Onslaught-Karten sind riesig: Hier bewegen sich die beiden Teams mit Fahr- und Flugzeugen fort. Ziel ist es, sämtliche Knotenpunkte, die miteinander verbunden sind, auf der Karte einzunehmen. Sind diese Punkte erobert, so öffnet sich der Weg in die gegnerische Basis, wo es gilt, den feindlichen Reaktor zu zerstören. Wir stellen Ihnen vier der insgesamt neun taktischen Onslaught-Maps vor:



ONS-DRIA Weites Ödland trennt die Ruinen alter Nali-Festungen. Hier kämpfen vor allem große Teams taktisch um sieben Knotenpunkte.



ONS-CROSSFIRE Gehört zu den umfangreichsten Karten. Das Gebiet ist hügelig ausgefallen, was die Steuerung der Fahrzeuge erschwert.



ONS-FROSTBITE Auf der kleinsten Onslaught-Karte liefern sich zwei Teams einen erbitterten Kampf um einen einzigen Knotenpunkt.



ONS-TORLAN In diesem Dschungelgebiet führt ein ausgetrocknetes Flussbett in die feindliche Basis. Die Knotenpunkte sind weiter außen herum verstreut.

Der Assault-Modus ist in UT 2004 (dt.) wieder dabei

Der Assault-Modus lässt sich am treffendsten als „Team-Deathmatch mit Missionszielen" beschreiben: Eine Partei verteidigt ein Gebiet mit Waffen und Geschütztürmen, während sich die Gegner Stück für Stück nach vorne arbeiten. Ist ein Teilziel erreicht, beginnen die Angreifer immer wieder von diesem Punkt aus. Das Zeitlimit beträgt zehn Minuten. Vier der sechs Assault-Karten im Überblick:



AS-MOTHERSHIP Startet mit einer Weltraumschlacht: Sie düsen um ein Raumschiff herum und legen die Abwehrsysteme lahm.



AS-CONVOY Die Angreifer überfallen einen Riesen-Truck und bomben sich durch die Außenhülle. Drinnen klauen sie die geladenen Atomsprengköpfe.



AS-FALLENCITY In einer verwüsteten Großstadt haben Rebellen einen U-Bahn-Schacht in ihr Hauptquartier umfunktioniert.



AS-GLACIER Zuerst arbeiten sich die Angreifer in die gegnerische Basis vor. Dort klauen sie einen Ionen-Panzer und heizen damit in Richtung Ausgang.

installierten Geschütztürme verschießen Lenkraketen oder Laserstrahlen – je nachdem, wo Sie Platz nehmen. Per Knopfdruck verwandelt sich das Gerät in eine stationäre Superkanone, die bildschirmfüllende Explosionen erzeugt.

Im Kontrast dazu steht der wendige Scorpion. Der Buggy flitzt mit Allradantrieb übers Gelände und verschießt längliche Energieladungen, die sich wie ein Lasso um Gegner wickeln. Der sekundäre Feuerknopf verwandelt den Scorpion in ein mobiles XXL-Taschenmesser: Zwei Klingen schießen aus den Seiten hervor und verpassen Feinden, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten, eine neue Frisur. Ein ähnlich morbider Spaß ist der Manta: Per Sprung-Taste hebt das Hovercraft vom Boden ab, ein weiterer Druck auf die Feuertaste lässt es wieder nach unten schnellen. Im besten Fall begraben Sie mit diesem Hopser ein paar Gegenspieler unter sich. Über die anderen Vehikel informiert unser Extrakasten.

Die Fahrzeuge steuern sich allesamt erstaunlich intuitiv. Die Zifferntasten bestimmen, ob Sie am Lenkrad sitzen oder die Geschütztürme bedienen. Mit den Cursor-Tasten manövrieren Sie durch die Gegend, die Maus rotiert die Sicht. Per Scroll-Rädchen justieren Sie den Abstand zu Ihrem Gefährt, was sich vor allem bei raschen Jägern als praktisch erweist: Die sausen extrem schnell durch die Luft, Übersicht ist deshalb das A und O. Ziemlich sperrig ist dagegen die Cockpit-Perspektive, die den Blick aufs Kampfgebiet stark einschränkt.

Wieder da: der Assault-Modus

Das Fehlen des Assault-Modus in **UT 2003 (dt.)** wurde Epic übel genommen. Die Versöhnung folgt jetzt, denn im Nachfolger gibt's gleich sechs Assault-Schauplätze, die zusammen mit Onslaught eine willkommene Abwechslung zum CTF- und Deathmatch-Alltag bieten. Ein Team übernimmt die Rolle des Angreifers, das andere verteidigt. Auf einer Karte spielt sich das Geschehen auf zwei fahrenden Wagen ab: Eine Partei muss versuchen, das feindliche Fahrzeug zu entern, um die dort geladenen Bomben zu klauen. Dazu kämpfen Sie sich im Kugelhagel nach vorn zu einer Gangway, die den Weg zum Konvoi gegenüber ebnet. Anschließend bomben Sie sich durch die Außenwand und nehmen die letzten Hürden bis zum Ziel.

Die Missionsabläufe sind abwechslungsreich: In einem anderen Auftrag hüpfen Sie beispielsweise über Eisschollen, während weiter vorn die



DEATHMATCH Wir liefern uns mit den furchteinflößenden Skaarj ein Gefecht. Die Kampfarena ist ein hübscher, bläulich glitzernder Eistempel.



ROBOTERSPINNEN Die Spinnenmine rechts im Bild gehört zu den vier neuen Waffen von UT 2004 (dt.): Sie sucht ihre Opfer selbstständig oder mittels spielergesteuerten Laser-Markers.

Opponenten mit Raketenwerfern ballern. Sogar Weltraumgefechte sind möglich: Auf der Karte Mothership zischen Sie in Abfangjägern durchs All und legen die Verteidigungssysteme eines großen Raumschiffs lahm. Die Verteidiger hocken währenddessen in den Geschütztürmen und machen Ihnen das Leben schwer. Später geht es zu Fuß weiter.

Interessantes für Einzelspieler

UT 2004 (dt.) ist in erster Linie ein Multiplayer-Spiel, dennoch haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, um auch Einzelspieler bestmöglich zu unterhalten: Solisten spielen sich als Mannschaftskapitän an die Spitze einer Liga. Zuerst verdienen Sie sich den Respekt Ihres Teams und bestreiten Duelle. Wenn alle Kontrahenten besiegt sind, akzeptiert man Sie als Anführer. Anschließend qualifizieren Sie sich in diversen Deathmatches für die Meisterschaft. Ab jetzt sollten Sie ein Auge auf Ihre Finanzen werfen: Ihr Team setzt sich aus maximal fünf Leuten zusammen, die je nach Güte unterschiedlich viel Kohle wollen. Die verdienen Sie in diversen Turnieren: CTF, Deathmatch, Team-Deathmatch, Double Domination und Assault. Je weiter Sie voranschreiten, desto heftiger werden die Matches. Ist das Ende der Fahnenstange erreicht, nehmen Sie einfachere Herausforderungen an, um das Konto wieder zu füllen – anschließend stellen Sie teurere Spieler ein und versuchen es erneut. Regelmäßig klagen Ihre computergesteuerten Kameraden nach einer Partie über diverse Verletzungen. Wer sich

AUGEN ZU UND DURCH Auf der Assault-Karte Glacier bomben Sie Hindernisse einfach aus dem Weg.

Buggys, Panzer und Jäger

Mit den sechs Vehikeln, die nur im taktischen Onslaught-Modus verfügbar sind, lässt sich allerhand anstellen.

Scorpion
Als schnellstes Bodengefährt überwindet der Buggy auch hügeliges Gebiet im Nu. Seine ausklappbaren Messer brechen ab, wenn Sie gegen ein festes Hindernis fahren.



Hellbender
Die langsamere Variante des Scorpions ist besser gepanzert. Ein zweiter Spieler bedient die Bordkanone: Deren Energieladungen lassen sich in einer Kettenreaktion entzünden.



Goliath
Als schwerer Tank braucht der Goliath seine Zeit, um von A nach B zu kommen – dafür kommt er aber auch an. Seine Feuerkraft ist mächtig, doch die Schussfrequenz sehr niedrig.



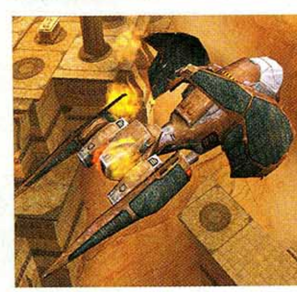
Leviathan
Der Leviathan-Panzer verschießt Raketen mit Explosionsradius. Auf Wunsch verwandelt er sich in eine stationäre Belagerungswaffe, die riesige Energieladungen abfeuert.



Manta
Die Feuerkraft des flinken Manta ist nicht der Rede wert; das gleicht das Hovercraft mit seiner Schnelligkeit wieder aus. Sie dürfen damit sogar kurz vom Boden abheben.



Raptor
Das begehrteste Vehikel heißt Raptor und kann fliegen. Die Primärwaffe feuert bunte Energiebälle, das Sekundärfeuer (Raketen) ist effektiv gegen andere Vehikel.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- 47 der insgesamt 95 Karten sind neu
- 6 Fahr- und Flugzeuge
- Integrierte Headset-Unterstützung
- 16 Waffen
- Zwei neue Spielmodi: Onslaught und Assault
- Basiert auf neuester Vers. der **Unreal**-Engine
- Deutsche Version gekürzt

Zahlen & Fakten

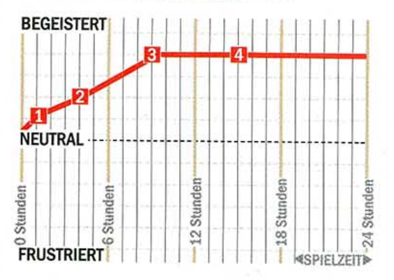
Genre:	Multiplayer-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Tribes 2, Planetside, Battlefield 1942, Halo, Breed
Entwickler:	Digital Extremes, Epic
Vom gleichen Entwickler:	UT 2003 (dt.), Epic Pinball, Pariah (siehe News)
Publisher:	Atari
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt/Main
Telefon des Publishers:	0190-771883 (€ 1,24/Min.)
Offizielle Website:	www.unrealtournament.com
Website des Publishers:	www.atari.de
Website des Entwicklers:	www.digitalextremes.com
Beste Fansite:	www.ut-2003.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	€ 50,-
Inhalt der Packung:	DVD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	Singleplayer: ca. 10 Std.; Multipl.: theor. unbegrenzt

Im Wettbewerb

	Halo	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Pro & Contra
GRAFIK	**80**	**83**	**87**	+ Wunderschön designte Levels + Grafisch abwechslungsreiche Karten + Hübsche Partikeleffekte (Rauch, Explosionen) − Kann nicht mit der neuesten Generation mithalten (**Far Cry (dt.)**)
Detailreichtum Spielwelt	71	82	86	
Detailreichtum Objekte	81	85	86	
Vielfalt der Spielwelt	76	83	90	
Animation der Objekte	87	88	89	
Effekte	88	68	83	
SOUND	**91**	**89**	**89**	+ Passende und abwechslungsreiche Musik + Mächtige „Announcer"-Sprachausgabe
Musik	93	81	82	
Soundeffekte	90	88	88	
Stimmen/Kommentar	89	91	91	
STEUERUNG	**82**	**98**	**98**	+ Einwandfreie Shooter-Steuerung + Auch Fahrzeuge steuern sich simpel + Klar strukturierte Menüs
Bedienungskomfort/Navigation	86	98	98	
Präzision der Steuerung	80	98	98	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	98	98	
ATMOSPHÄRE	**88**	**88**	**86**	+ Levels basieren auf untersch. Themen + Grafik schafft stimmungsvolle Atmosphäre + Fahr- und Flugzeuge erfordern taktisches Teamwork
Spannung/Überraschungen	91	88	88	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	72	86	86	
Story/Dialoge/Kommentare	94	-	-	
Inszenierung	94	90	90	
SPIELDESIGN	**87**	**87**	**88**	+ Vehikel eröffnen taktische Möglichkeiten + Spielerisch hervorragende Karten + Viele Spielmodi und Einstellungsmögl. + Ordentlicher Einzelspielermodus + Intelligente Bots − Fahrzeug-KI funktioniert nicht immer
Komplexität/Spieltiefe	81	75	85	
Einsteigerfreundlichkeit	86	90	90	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	90	90	
Verhalten der Computergegner	91	86	85	
Innovation	90	58	70	
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**84**	**89**	+ Integrierte Headset-Unterstützung + Sehr große Community + Extrem viele Spielmodi + Fahrzeuge gemeinsam steuerbar
Abwechslung der Spielmodi	90	84	90	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	82	85	90	
Einstellungsmöglichkeiten	95	85	90	
TEST-AUSGABE:	PCG 12/03	PCG 11/02	PCG 05/04	
WERTUNG (EINZELSPIELER):	**84**	**69** abgewertet	**74**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele | Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Die Spielmodi kennt man noch aus dem Vorgänger: Deathmatch, Double Domination, Bombing Run.


2 Die taktischen Möglichkeiten der Vehikel offenbaren sich nach gewisser Spielzeit: Die Motivation steigt.


3 Die beiden taktischen Modi Assault und Onslaught sind mit eingespielten Teams ein Heidenspaß.


4 Es ist davon auszugehen, dass die **UT 2004**-Community ständig neue Mods und Levels nachreicht.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

Um **UT 2004 (dt.)** mit einer hohen Bildwiederholrate spielen zu können, benötigen Sie einen schnellen Prozessor. Erst wenn Ihre CPU mit 2.500 MHz taktet, sollten Sie die höchste Detailstufe wählen. Bei weniger als 2.100 MHz setzen Sie die „Physikdetails" herab und deaktivieren die „Spielfigurschatten", um flüssig spielen zu können. In den Außenarealen deaktivieren Sie zudem Gräser und andere Landschaftsobjekte (Einstellung: „Blätter und Gräser"). Auf der niedrigsten Detailstufe reichen für **UT 2004 (dt.)** 1.600 MHz.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Bei 256 MByte treten gerade zu Spielbeginn störende Nachladepausen auf. Mit 512 MByte läuft **UT 2004** dagegen ohne Unterbrechungen.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Aufgrund der zusätzlichen Details stellen die neuen Maps höhere Hardware-Anforderungen als die aus **UT 2003 (dt.)** bekannten Levels. Trotzdem reicht eine Grafikkarte der dritten Leistungsklasse, um in 1.024x768 mit allen Details zu spielen. Besitzer einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 wählen bei den „Texturdetails" „Normal" aus und schalten die „Detailtexturen" ab. Wer mit einer Geforce2 oder Geforce4 MX spielen will, wählt die Auflösung 800x600 und schaltet zudem die „Dynamische Beleuchtung" ab.

nicht um die Pflege kümmert und entsprechend in die Heilung investiert, startet beim nächsten Mal mit weniger Lebensenergie.

Vielfältige Kartenauswahl

Unter den 95 Karten sind 47 neue. Beim Design der Maps gab sich Epic sichtlich Mühe; die meisten Arenen lehnen sich an ein bestimmtes Thema an. Da ist zum Beispiel das versunkene Atlantis: Sie kämpfen in den Ruinen der Stadt, die von Wasser umgeben sind, abgehalten von einem Schutzschild. Beeindruckend auch der ägyptische Sonnentempel, um den sich eine überdimensionale Glaskuppel erstreckt. In der Eishöhle ist alles blau und glitzernd, vereinzelt finden sich Löcher am Boden, die Sie umgehen sollten. Weniger elegant, dafür nicht minder stimmungsvoll sind Müllhalden oder Höhlen. Der Soundtrack ist auf die Karten zugeschnitten: In Fabrikanlagen erklingen Gitarrenriffs im Industrial-Stil, in einem idyllischen Waldgebiet, in dem Vögel am Himmel kreisen, spielt dagegen beruhigende New-Age-Musik, Weltraumgefechte werden von Techno-Beats untermalt.

UT-Veteranen werden sich freuen zu hören, dass alte Evergreen-Maps für den Nachfolger umgesetzt wurden. Der Klassiker Deck 16 ist zurück, heißt diesmal allerdings Deck 17 und erstrahlt – abgesehen von der Level-Architektur – in neuem Gewand: Wo in der ursprünglichen Version Säure fließt, blubbert hier Lava. Die wegen der Schwerelosigkeit umstrittene Weltraum-Karte namens Morpheus taucht auch in der Auswahlliste auf: Hier hüpfen die Spieler von Turm zu Turm, um begehrte Extras zu schnappen.

> Zu Fuß sind die Bots erstaunlich clever, **doch in Fahrzeugen versagt die Wegfindung** gelegentlich.

Denkende Bots

Die Bots können menschliche Spieler zwar nicht ersetzen, legen aber größtenteils ein schlaues Verhalten an den Tag: So wird sich ein angeschlagener Computergegner aus einem Duell zurückziehen, wenn er merkt, dass ihm wenig Chancen bleiben – und schnurstracks zum nächsten Heil-Extra flitzen. Einen Führerschein besitzen anscheinend nicht alle Figuren: Manchmal rumpeln die KI-Kameraden im Fahrzeug gegen eine Wand und bleiben dort verwirrt stehen oder drehen sich fortwährend im Kreis. Dafür reagieren sie auf Befehle wie „Gib mir Deckung" oder „Gegnerische Basis angreifen", ohne zu zögern.

Mit einem angeschlossenen Headset verständigen Sie sich sogar über feststehende Befehle mit dem Computer. Apropos Sprache: Auf Wunsch aktivieren Sie im Optionsmenü das „Text to Speech"-System, das geschriebene Sätze in halbwegs verständliches Englisch umwandelt. Aus typischen Internet-Abkürzungen wie „np" wird „no problem", ein „lol" verwandelt sich in „laughing out loud". Mehr als lustige Spielerei ist das natürlich nicht – aber was braucht ein Multiplayer-Shooter noch, der schon alles hat? THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Alles drin, alles dran: Unreal Tournament 2004 (dt.) sichert sich einen festen Platz im Multiplayer-Olymp.

Der Grafik-Flash vom Vorgänger zieht nicht mehr – das haben auch die Entwickler Epic und Digital Extremes erkannt. Deswegen punktet das neue **Unreal Tournament 2004 (dt.)** vor allem spielerisch: Die Fahr- und Flugzeuge sind das Beste, was dem festgefahrenen Multiplayer-Shooter hätte passieren können. Einfach phänomenal, wie viel Taktik die unterschiedlichen Vehikel im Onslaught-Modus ermöglichen. Trotz der Neuerungen bleiben die Wurzeln der Serie bestehen: Das Spiel ist immer noch verdammt rasant. Das Einzige, was ich bemängele, betrifft Einzelspieler: Die müssen Bots ertragen, die teilweise mit den Fahrzeugen überfordert sind. Ansonsten verneige ich mich ehrfürchtig vor dem – neben **Battlefield Vietnam** – besten Multiplayer-Shooter des Jahres. Bin mal gespannt, was sich die Macher für den 2005er-Jahrgang einfallen lassen.



FREILUFT Epics Vorliebe für Antikes: ein ägyptischer Tempel.

SCHROTTREIF Der Avril-Raketenwerfer eignet sich hervorragend, um Fahrzeuge in die Luft zu jagen.

BEKANNTE SPIELMODI In einem futuristischen Schlachthof spielen zwei Teams den Modus Bombing Run, der im Vorgänger eingeführt wurde.

MODENSCHAU Die Figuren erreichen nicht ganz Far-Cry-Niveau.

TESTURTEIL
Unreal Tournament 2004

89

ENTWICKLER Digital Extremes	**ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 32
Internet: 32 — 1 Sp./Packung

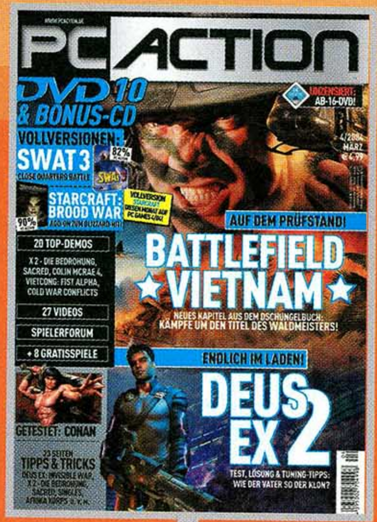
TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 1.200 – 2.100 – 2.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Wunderschön designte Levels
- + Einwandfreie Shooter-Steuerung
- + Vehikel erfordern Teamwork
- + Viele Einstellungsmöglichkeiten
- − Bot-KI in Fahrzeugen fehlerhaft

GRAFIK	87%
SOUND	89%
STEUERUNG	98%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	88%
EINZELSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT.)** oder **HALO** mochten.

supertext



Das Magazin für Action-Gamer.

Krass

Korrekt

Konkret



Das unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD.

Visit the planet playzone.

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



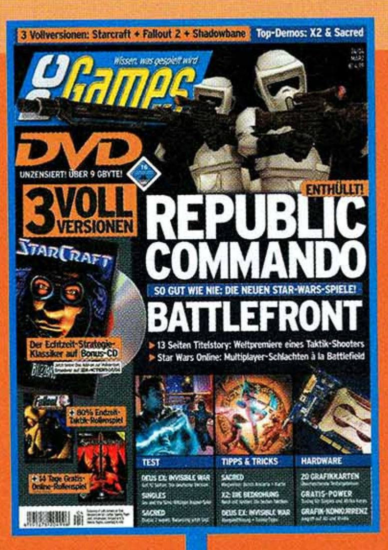
Das unabhängige Xbox-Magazin.

Ein LeXikon für Xbox-Fans!

Das meistgekaufte Nintendo-Magazin.

Enter N-ZONE.



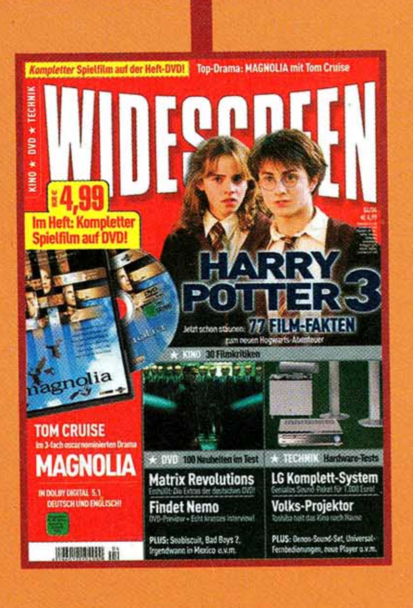


Das große PC-Spielemagazin.
Wissen, was gespielt wird.



Das Hardware-Magazin für PC-Spieler.
Tests, Tipps, Tuning.

Das große Magazin für Filmfans.
Kino, DVD, Technik



Alles, was Kids interessiert.
It's showtime.







Wenn die Lichter ausgehen, ist **der coolste Geheimagent der Spielegeschichte** nicht weit: Sam Fisher startet sein zweites Versteckspiel.

FREECLIMBING Sam hangelt sich am Dach entlang, unter ihm brodelt ein Feuer. Schön: Der Wärmeeffekt lässt das Bild verschwimmen.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Fakten

- 8 Einzelspieler-Missionen
- 8 Mehrspieler-Karten
- 3 Mehrspieler-Modi
- 2 Schusswaffen plus 20 Zusatzgeräte
- Basiert auf modifizierter **Unreal**-Engine
- 2 neue Moves: Swat-Turn und Spagat-Sprung

Super-Spion Sam Fisher hat eine Freundin, die sich Dunkelheit nennt: In acht Missionen tapst er von Schatten zu Schatten, dem Terroristen Sadone stets dicht auf den Fersen bleibend. Der fordert die Unabhängigkeit Indonesiens, sein Ass im Ärmel heißt „Pandora Tomorrow". Was es damit auf sich hat, erfahren Sie besser im Spiel als hier – der Spannung zuliebe.

Ihr Einsatz beginnt in Osttimor, wo besagter Bösewicht gerade die US-Botschaft besetzt. Sam steht an der Küste, hinter ihm verschwindet die Sonne am Horizont, ein wenig Dämmerlicht bleibt zurück. Jetzt macht Sam seinen Job: Er geht behutsam über Holzplanken, schwingt sich an Seilen entlang und umklammert Rohre. So krabbelt er über Dächer, landet auf selbigen und verschwindet in Luken. Texteinblendungen verraten dabei, welche Taste was bewirkt, denn Mission 1 ist gleichzeitig das Tutorial. Während Sie turnen, justieren Sie mit der Maus frei die Sicht.

Im Verlauf des Spiels jettet Sam nach Paris, Jerusalem und in den Dschungel. Der Showdown findet in Los Angeles statt. Am Ende des Spiels haben Sie Personen verhört und verfolgt, Daten aus Computern geklaut und Doppelagenten ausgeschaltet oder am Leben gelassen. Einige Entscheidungen formen leicht den Story-Verlauf; ein Pluspunkt gegenüber dem eindimensionalen Vorgänger.

Sehen, nicht gesehen werden

Zwischen Wachposten und Sam sind häufig nur wenige Millimeter Platz, doch Sie bleiben trotzdem unbemerkt: Im ersten Auftrag gehen Sie in die Hocke und laufen mit dem Rücken zur Wand eine Mauer entlang. Direkt über Ihnen lugen Gegner mit Ferngläsern durch Fenster. Nur keinen Mucks machen, sonst heißt es „Game Over". Später im Spiel kleben Sie an der Außenseite eines fahrenden Zuges: Im mächtigen Fahrtwind hangeln Sie sich mühsam nach vorne und ziehen den Bauch ein, wenn Gegenverkehr vorbeirauscht.

Nicht nur Licht und Schatten, sondern auch Geräusche helfen beim Schleichen. Einmal lauert Sam in einem stillgelegten U-Bahn-Schacht, außerdem darin: zwei nichts ahnende Gegner. Jeder Schritt auf dem Boden verursacht Krach, der durch den Tunnel hallt – also warten Sie, bis am Gleis gegenüber der Zug einfährt, und hechten dann im Rhythmus des Radaus von Deckung zu Deckung. Ähnliches geschieht in einem Parkhaus: Donnergrollen übertönt Sams Laute, doch die Blitze danach lassen seine Silhouette aufblinken. Das Timing ist stets wichtig.

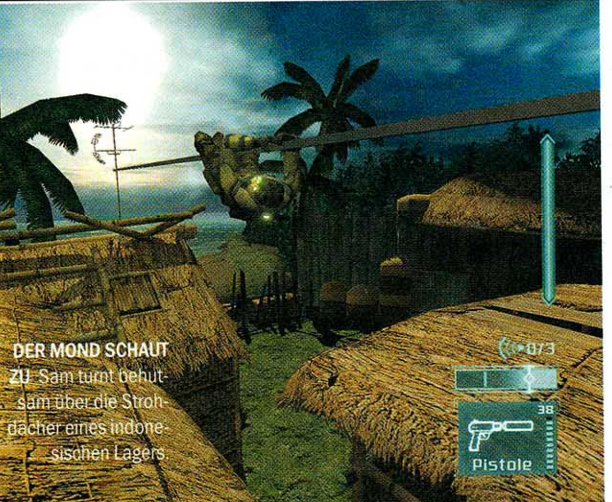
Feuer frei

Per Knopfdruck ziehen Sie die Waffe. Die schallgedämpfte Pistole ist Sams persönlicher Lichtschalter: Damit schießt er Glühbirnen kaputt, bis Dunkelheit die verdutzten Gegner einhüllt. Dann aktiviert er mit einem Nicken das Nachtsichtgerät und packt die Kontrahenten von hinten. Wenn Ihnen Ihr Vorgesetzter über Funk die Lizenz zum Töten erteilt, haben Sie freie Bahn: Sie ballern schräg aus Ecken, von der Decke aus oder traditionell im Stehen – ein neuer Lasermarker hilft beim Zielen, verrät aber Ihre Position. Hinzu kommen weitere Gegenstände, etwa Haftkameras, die Gegenspieler anlocken und dann giftiges Gas ausstoßen. Rauch- und Blendgranaten sowie Elektroschocker erweisen sich als



MULTIPLAYER Der Spion hat einen Söldner von hinten in den Würgegriff genommen, sein Kollege rechts will helfen.

AUS DEM SCHATTEN Bösewicht Sadono verhört eine Geisel. Sam bleibt im Verborgenen und belauscht das Gespräch – er darf nicht eingreifen.



DER MOND SCHAUT ZU Sam turnt behutsam über die Strohdächer eines indonesischen Lagers.

Innovativer Mehrspieler-Modus: Spione gegen Söldner

Für den Mehrspieler-Modus haben sich die Entwickler etwas anderes einfallen lassen als das übliche Deathmatch: Hier kämpfen Spione und Söldner taktisch gegeneinander. Beide Parteien unterscheiden sich stark. Die Unterschiede:

	Spione	Söldner
Ansicht	Schulterperspektive wie im Einzelspieler-Modus	First-Person-Perspektive wie im traditionellen Ego-Shooter
Waffen	Elektroschockgewehr, Blend- und EMP-Granaten, Abhörgeräte	Schnellfeuergewehr, Laser- und Minenfallen, Granaten
Vorteile	Im Dunkeln praktisch unsichtbar, gute Übersicht dank Nachtsichtgerät	Tödliches Waffenarsenal und fast unverwundbar; Lasermarker erleichtert das Zielen
Nachteile	Spione sind relativ schwach auf der Brust und geben im Licht ein leichtes Ziel ab.	Taschenlampe und Bewegungsmelder machen Spione nur halbwegs sichtbar.
Ziele	Computer hacken, Röhren schmuggeln, Sicherheitssysteme zerstören	Ein einziges Ziel: Die Spione von der Erfüllung ihrer Mission abhalten

praktisch, wenn Sie auf eine Überzahl von Feinden stoßen.

Teamwork ist alles

Der Mehrspieler-Modus von **Pandora Tomorrow** pfeift ausnahmsweise aufs Deathmatch. Im Vordergrund stehen die drei Modi Sabotage (Spione hacken sich durch den Gebäudekomplex), Sicherstellung (Gegenstände stibitzen und zum Ausgang bringen) und Neutralisation (Computer deaktivieren). Maximal vier Teilnehmer spielen auf acht Karten Katz und Maus: Die Spione schleichen aus der Verfolgerperspektive, während die Söldner traditionell aus der Ego-Sicht mit scharfer Munition auf die Jagd gehen.

Beide Parteien spielen sich völlig unterschiedlich. Als weitestgehend unbewaffneter Spion sind Sie im Dunkeln unsichtbar und sehen dank Restlichtverstärker alles. Die Söldner hingegen suchen umständlich mit der Taschenlampe nach den Gegenspielern. Bewegungsmelder, sofern sie vorher nicht deaktiviert wurden, informieren halbwegs über den Aufenthaltsort der Eindringlinge. Die Mehrspieler-Karten sind zwar klein, aber erstaunlich verzwickt: Spione schleichen an Decken, kriechen in Schächten oder kommen über Seile angerutscht. Viele Wege führen ans Ziel.

Eingespielte Teams haben im Multiplayer-Modus den Spaß ihres Lebens und verzeihen schnell, dass die Einzelspieler-Kampagne nur 15 Stunden andauert. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
Splinter Cell: PT

ENTWICKLER Ubisoft Montreal
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung

90

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.800 – 2.400
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hervorragend designte Levels
+ Taktischer Multiplayer-Modus
+ Einwandfreie Steuerung
+ Geniale Geräusch- und Grafikkulisse
– Einzelspieler sehr linear

GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	90%

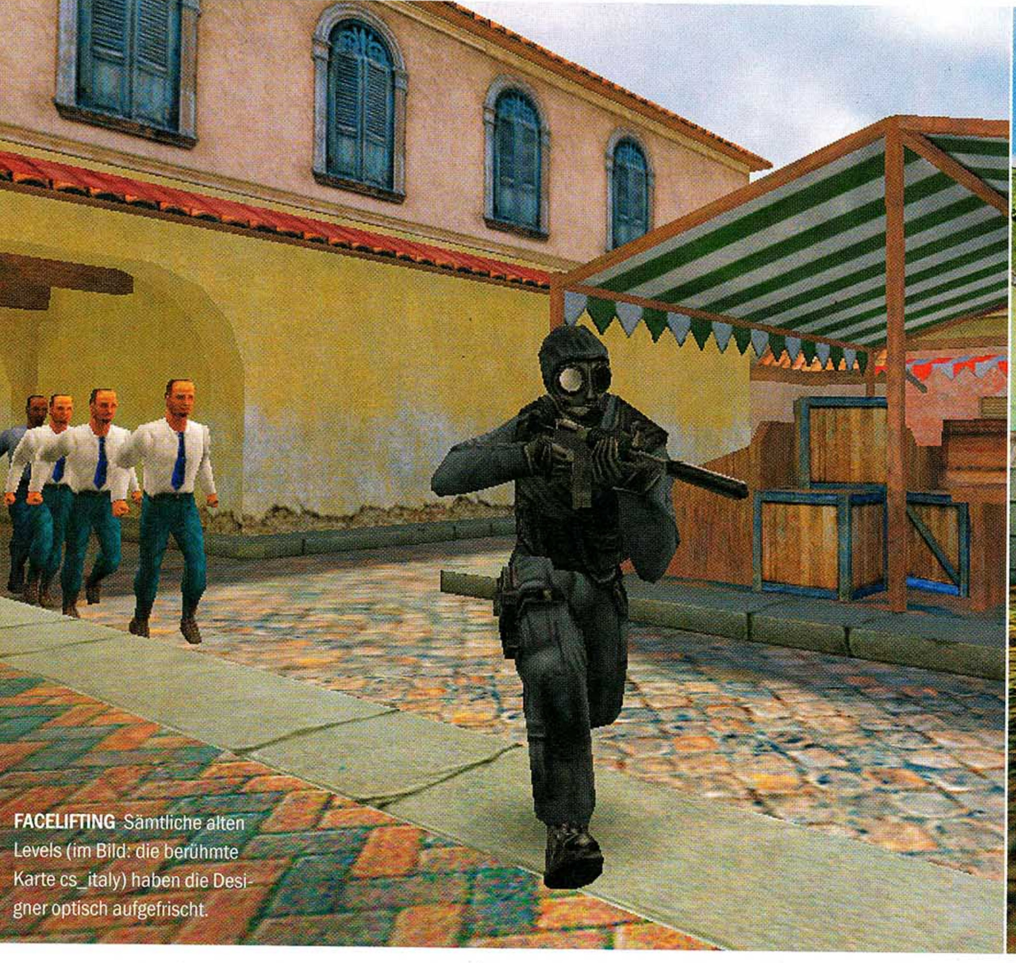
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL** oder **COUNTER-STRIKE** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Hier kommt der beste Schleich-Shooter – Punkt.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow ist entgegen der Versprechen der Programmierer nicht offener geworden: Sam folgt meist einer klaren Linie, Platz zum Ausprobieren gibt es nur minimal. Trotz der Linearität entsteht Spielspaß und Abwechslung in rauen Mengen. Einmal schieße ich auf Ventile, um Feuer zu löschen, ein anderes Mal tripple ich im Lichtkegel eines Suchscheinwerfers über einen Hof, um den Wachen mit Nachtsichtgerät zu entgehen. Wenn die Welt gerettet ist, mag man kein zweites Mal anrücken – alles schon gesehen. Doch hier kommt der genial ausgetüftelte Mehrspieler-Modus ins Spiel: Endlich mal kein Deathmatch, stattdessen intelligentes Teamplay auf kompakten Karten in gigantischer Grafik-Kulisse! Ich prophezeie, dass **Pandora Tomorrow** eine große Multiplayer-Fangemeinde anziehen wird, die dieses Spiel lange am Leben erhält.



FACELIFTING Sämtliche alten Levels (im Bild: die berühmte Karte cs_italy) haben die Designer optisch aufgefrischt.



QUARTETT Ganze vier neue Maps finden sich im Condition-Zero-Verzeichnis. De_Airstrip sieht nicht gerade gut aus, spielt sich aber sehr flott.

Nach drei Jahren erscheint endlich der **Einzelspieler-Ableger des berühmten Multiplayer-Shooters** - und unterbietet selbst niedrig gesteckte Erwartungen.

Counter-Strike **Condition Zero**

VIDEO

Kaufen oder **nicht kaufen**?

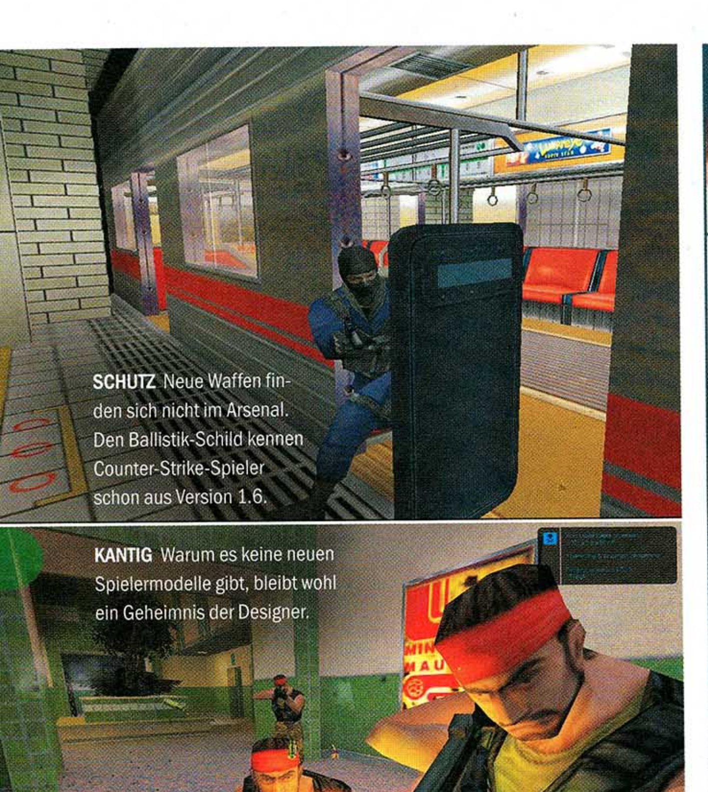
Sie sollten einen Blick riskieren, wenn ...
- ... Sie weder **Half-Life (dt.)** noch **Counter-Strike** besitzen.
- ... Sie **Counter-Strike** lieben, aber mangels Internet-Anschluss nur selten spielen können.
- ... Sie sich den Download der neuen oder aufpolierten Karten sparen wollen.

Condition Zero ist uninteressant, wenn ...
- ... Sie **Half-Life (dt.)** oder **Counter-Strike** schon haben.
- ... Ihnen Bot-Matches nicht genügen, Sie aber keine Möglichkeit zu Multiplayer-Partien haben.
- ... Sie auf Neuerungen im Mehrspielermodus hoffen.

Die Idee klingt so einfach: Man nehme das mit Abstand erfolgreichste Multiplayer-Actionspiel, erweitere es um eine Einzelspielerkampagne – fertig ist der Verkaufsschlager. Doch die Entwicklung gerät zur unendlichen Geschichte. Drei verdiente Teams scheitern an dem vermeintlich simplen Projekt: Rogue Entertainment (**American McGee's Alice**), Gearbox Software (**Half-Life: Opposing Force (dt.)**) und Ritual Entertainment (**Elite Force 2**). Erst die Arbeit der vierten Firma, des unbeschriebenen Blattes Turtle Rock Studios, kann Auftraggeber Valve Software überzeugen. Ob das für die **Counter-Strike**-Fans ebenfalls gilt, darf allerdings bezweifelt werden ...

Solo = Multi mit Bots

Im Prinzip funktioniert der Solo-Modus genauso wie ein gewöhnliches **Counter-Strike**-Match, nur dass Mitstreiter und Gegner vom Computer gesteuert werden statt von menschlichen Spielern. Zwei Teams treten gegeneinander an: Die Polizisten befreien Geiseln oder schützen Objekte wie Schlösser und Ausgrabungsstätten, die Terroristen auf der Gegenseite bewachen ebenjene Geiseln oder bringen Sprengsätze zur Explosion. 18 solcher Missionen fasst die Einzelspielerkampagne zusammen, 14 davon sind bereits aus **Counter-Strike 1.6** oder älteren Versionen bekannt. Anders als bei Mehrspieler-Scharmützeln muss der Spieler als Anführer eines Sondereinsatzkommandos (die Opposition steht nicht zur Wahl) nicht nur die Hauptaufgabe, sondern pro Map auch drei Nebenziele bewältigen, beispielsweise das Match in weniger als 75 Sekunden für sich entscheiden oder drei Gegner mit einem Scharfschützengewehr niederstrecken. Für abgeschlossene Einsätze gibt's Prestigepunkte, mit denen



SCHUTZ Neue Waffen finden sich nicht im Arsenal. Den Ballistik-Schild kennen Counter-Strike-Spieler schon aus Version 1.6.

KANTIG Warum es keine neuen Spielermodelle gibt, bleibt wohl ein Geheimnis der Designer.

neue Computer-Cops angeheuert werden. Bis zu fünf begleiten den Spieler an die Front; die guten kosten mehr Punkte als die weniger zielsicheren Anfänger-Bots.

War das schon alles?

Ist der Feldzug abgeschlossen – wofür geübte Counter-Striker in der zweiten von vier Stufen kaum vier Stunden benötigen –, so bleibt nicht viel Neues: vier zusätzliche Karten, die es auch im Internet kostenlos zum Download gibt, grafisch etwas herausgeputzte Versionen der bekannten Maps wie de_dust oder cs_italy und die Bots, die sich auch in Multiplayer-Matches einsetzen lassen. **Condition Zero**-Besitzer können ganz normal an **Counter-Strike**-Partien teilnehmen und umgekehrt. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



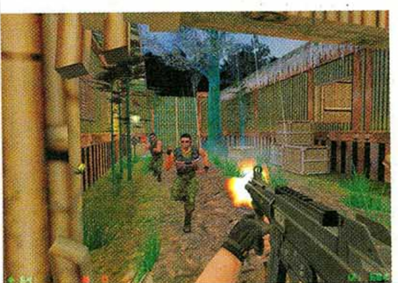
Zero wie null Spaß? Für erfahrene Counter-Striker leider ja.

Zwei Seelen wohnen, ach, in meiner Brust. Die des **Counter-Strike**-Fans wirkt besänftigend: Okay, die Solokampagne ist kein Hit, aber es bleibt ja immer noch der bewährte Multiplayer-Modus. Und die Bots sind die besten, die ich je in einem Computerspiel gesehen habe – sogar besser als die von **Far Cry (dt.)**. Die des Kritikers aber meckert: Für ein kleines Grafik-Update und ein paar KI-Gegner hat Valve so lange gebraucht? Die Betaversion, die mir Gearbox vor zwei Jahren vorbeigebracht hat, war beinahe genauso weit – warum wurde die nicht veröffentlicht? Der Solomodus taugt bestenfalls als Training für **Counter-Strike**-Neulinge, die sich damit die Häme der Veteranen auf öffentlichen Servern ersparen. Wer mit M4 und AK umzugehen weiß, ist nach einem halben Nachmittag durch. Und dann bleibt nur noch ein Mehrspieler-Match in den renovierten Levels.

Zwei Spiele zum Preis von einem!

Im Bonusmaterial enthalten: Condition Zero 0.75

Das Installationsprogramm offeriert neben **Condition Zero** einen Bonuspack namens „Deleted Scenes" („Gelöschte Szenen"). Hinter dem aus der Filmwelt entliehenen Begriff verbirgt sich das Spiel **Condition Zero**, das seinerzeit von Ritual Entertainment entwickelt wurde: ein kompletter Taktik-Shooter im Stil von **Black Hawk Down**, der den Spieler meistens allein und selten im Team rund um den Globus gegen Scharen von Turbanträgern und andere Klischee-Bösewichte ins Feld schickt. Sowohl spielerisch – die Gegnermassen sorgen für **Serious Sam**-Feeling – als auch technisch ein Reinfall, der weder mit **Counter-Strike** noch mit dem aktuellen **Condition Zero** viel zu tun hat.





TESTURTEIL
Counter-Strike: Cond. Zero

ENTWICKLER Valve	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Internet: 64 · Netzwerk: 64 · 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 400 – 600 – 1000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Grafik-Update für ältere Maps
- + Sehr menschliche Bots
- – Solo-Modus völlig anspruchslos
- – Alte Spieler-Modelle
- – Verfälschte Waffennamen

Kategorie	Wertung
GRAFIK	55%
SOUND	75%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD VIETNAM** oder **COUNTER-STRIKE** mochten.

Schützenfest

Schon lange sind nicht mehr so viele hochkarätige Shooter fast zeitgleich auf den Markt gekommen – ein Vergleich.

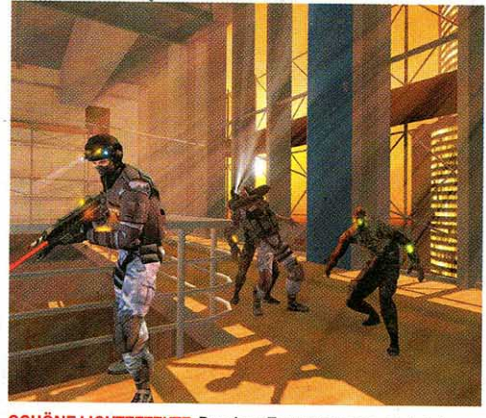
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Einzelspieler
Als Geheimagent Sam Fisher erledigen Sie acht Missionen, um dem Bösewicht Sadono das Handwerk zu legen. Die Story hat Tom-Clancy-Niveau, der Spielablauf ist spannend wie ein Kinofilm – dabei aber sehr gemächlich, immerhin handelt es sich hier um einen Schleich-Shooter. Leider ist der Einzelspielermodus entgegen der Ankündigung der Entwickler linear; geübte Spieler brauchen etwa 15 Stunden.

Mehrspieler
Der Multiplayer-Part von **Splinter Cell 2** ist etwas Besonderes: Hier spielen auf acht Karten zwei Teams gegeneinander: Spione und Söldner. Während die leicht bewaffneten Spione aus der Schulterperspektive durch die Schatten wandeln, um in Gebäude einzudringen, suchen die Söldner in Ego-Sicht nach den Eindringlingen und schießen scharf. Leider nehmen nur maximal vier Spieler an der Hatz teil.

Fahrzeuge
Nicht vorhanden

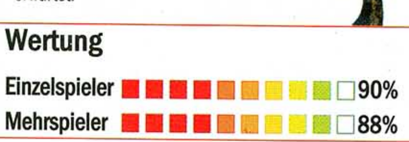
Action oder Taktik
Schnelle Reflexe werden kaum verlangt. Das gemächliche Spieltempo erfordert vor allem Planung, Timing und Geduld.



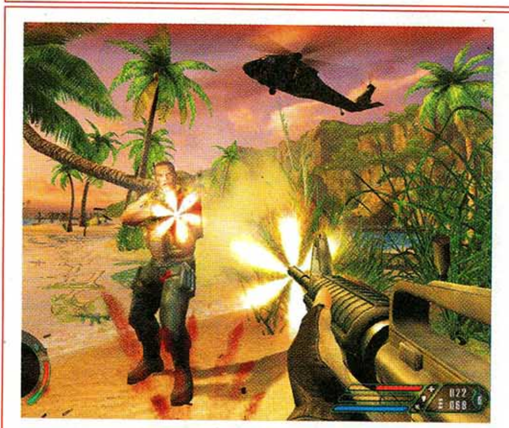
SCHÖNE LICHTEFFEKTE Pandora Tomorrow verwendet eine modifizierte Version der **Unreal**-Engine. Leider fehlt eine komplexe Physik-Engine wie in **Far Cry (dt.)**, dafür gibt es realistischen Licht-und-Schatten-Wurf, die den Schleich-Charakter des Spiels noch weiter betonen.

Die meiste Zeit verbringen Sie damit, im Schatten auf den richtigen Moment zu warten. Nur selten greifen Sie zur Waffe und kämpfen sich den Weg frei. Auch der Mehrspielermodus wird von Taktik-Überlegungen bestimmt, nicht von Schusswechseln.

Muss man haben, wenn ...
... man bereits den Vorgänger mochte und einen clever ausgetüftelten, sehr innovativen Multiplayer-Modus mit Fokus auf Teamplay erwartet.



Far Cry (dt.)



PHÄNOMENALE TECHNIK Unter allen getesteten Ego-Shootern ist die Optik von **Far Cry (dt.)** am fortschrittlichsten: Neben der herausragenden Weitsicht begeistern vor allem die mit Bump Mapping ausgestatteten Texturen und die Physik-Engine (Fässer rollen realistisch etc.).

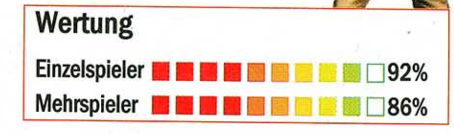
Einzelspieler
Die Story gewinnt keinen Innovationspreis: Ein größenwahnsinniger Wissenschaftler züchtet auf abgelegenen Inseln Kreaturen, das Experiment läuft aus dem Ruder und Protagonist Jack Carver ist mittendrin. In 20 Missionen kämpfen Sie im Alleingang gegen Gauner und mutierte Monster. Herausragend ist die KI der Gegenspieler: Keine Situation gleicht der anderen, weil die Feinde stets anders reagieren. Spieldauer: ca. 20 Stunden.

Mehrspieler
Neben den üblichen Modi wie Deathmatch und Team-Deathmatch (sechs Karten) bietet **Far Cry (dt.)** auch das so genannte Assault (fünf Karten). Hier kämpfen zwei Teams gegeneinander: Die Verteidiger verschanzen sich, die Angreifer müssen deren Basis einnehmen. Der Spieler wählt aus drei Klassen: Söldner, Mechaniker (heilt Kameraden und errichtet Schutzwälle und Bunker) und Scharfschütze.

Fahrzeuge
Die neun Vehikel, von denen Sie sieben selber steuern dürfen, kommen vor allem im Einzelspielermodus vor: Dort heizen Sie im Buggy durchs Kreuzfeuer, überbrücken mit dem Segelflieger größere Entfernungen oder tuckern mit dem Schnellboot übers Wasser. Hervorragend gelungen ist die Fahrzeug-Physik: Wer mit dem Jeep über Klippen fährt, vollführt filmreife Stunts.

Action oder Taktik
Ein geradliniges Action-Spiel ist **Far Cry (dt.)** vor allem in den Innen-Levels, die im späteren Spielverlauf häufiger vorkommen: Hier kämpfen Sie gegen massenweise Gegner; die Taktik ist bis auf vereinzelte Schleichelemente von geringer Bedeutung. Anders in den Außen-Arealen: Ob Sie gesehen werden, hängt davon ab, wo Sie hingehen – und die Bewegungsfreiheit ist gewaltig.

Muss man haben, wenn ...
... man den innovativen Spielablauf einer spannenden Story vorzieht, bis zum Patch auf Quicksave verzichten kann und wissen möchte, wohin die Zukunft der Shooter führt.



Unreal Tournament 2004 (dt.)



EFFEKTREICHE UNREAL-OPTIK Genauso wie **Splinter Cell** kann die **Unreal**-Engine technisch nicht mit der von **Far Cry (dt.)** mithalten, doch die Entwickler haben sich beim Fahrzeug- und Level-Design so viel Mühe gegeben, dass man die etwas kantige Optik gern verzeiht.

Einzelspieler

Unreal Tournament 2004 (dt.) ist in erster Linie ein Multiplayer-Shooter. Der Einzelspielermodus beschränkt sich auf Matches gegen computergesteuerte Opponenten. Es gibt jedoch einige Dinge, die den Solo-Part interessant machen: Sie managen als Mannschaftskapitän ein fünfköpfiges Team und zahlen Ihren Mitspielern ein entsprechendes Gehalt. So bestreiten Sie die Meisterschaft. Spieldauer: ca. zehn Stunden.

Mehrspieler

In diesem Bereich ist der Titel dank vielfältiger Einstellungsmöglichkeiten und großer Mehrspieler-Community ungeschlagen: Auf fast 100 Maps liefern Sie sich actionreiche Gefechte (Deathmatch) oder taktische Scharmützel mit Vehikeln (Onslaught, Assault). Mod-Bastler werden ständig neue Spielmodi und Karten nachliefern. Langzeitmotivation ist garantiert.

Fahrzeuge

Im neuen Onslaught-Modus stehen vier Fahrzeuge, ein Hovercraft und ein Abfangjäger zur Verfügung. Alle Vehikel besitzen jeweils zwei oder mehr unterschiedliche Fähigkeiten und bringen damit Taktik in den actionbetonten Spielablauf. Die Vehikel erfordern außerdem viel Teamwork, da einige Geschütztürme erst mit zusätzlichen Mitfahrern bedienbar sind.

Action oder Taktik

Der Spielmodus bestimmt die Gewichtung von Taktik und Action: Während bei Deathmatch, Assault und CTF eher die Hand-Augen-Koordination entscheidend für den Sieg ist, zählt in Onslaught eher die Planung: Welchen Knotenpunkt nehme ich ein? Welches Fahrzeug positioniere ich auf welchem Hügel? Das sind Fragen, die man sich stellen muss.

Muss man haben, wenn ...

... man die Serie seit ihrer Entstehung liebt und vom Vorgänger wegen der fehlenden Neuerungen enttäuscht war.



Battlefield Vietnam

Einzelspieler

Der Einzelspielermodus ist – wie schon beim Vorgänger – praktisch nicht vorhanden. Sie können zwar in Matches gegen Bots antreten, allerdings sind diese mit dem taktischen Spielverlauf von **Battlefield Vietnam** völlig überfordert: Die Computergegner laufen wirre Pfade ab und bleiben ständig hängen, zielen aber wie Cheater. Solisten greifen besser zu **Far Cry (dt.)** oder **Splinter Cell 2**.

Mehrspieler

Im Spielmodus „Eroberung" kämpfen Amerikaner und Vietcong taktisch um Knotenpunkte auf 14 Karten. Die vier Klassen (Soldat, Sturmtruppler, Aufklärer und Pionier) sind sehr gut ausbalanciert und erfordern eine Menge Teamwork, was durch die große Auswahl an Vehikeln noch verstärkt wird. Das Spieltempo ist, ähnlich wie in **Counter-Strike**, stark gebremst und damit realistisch.

Fahrzeuge

Es sind ganze 24 Vehikel steuerbar, darunter Amphibienpanzer, Jeeps, Jagdbomber und Patrouillenboote. Ein atmosphärisches Feature ist das aus **GTA**-bekannte Radio: Nicht nur der Fahrer hört die Musik, sondern auch in der Nähe befindliche Spieler. So können Sie zum Beispiel mit dem Helikopter übers Feindgebiet hinwegdüsen und dabei Wagners Walkürenritt lauschen – wie in **Apocalypse Now**.



REALISTISCHE UMGEBUNGEN **Battlefield Vietnam** basiert auf einer angepassten **Unreal**-Engine. Beeindruckend sind vor allem die lebensecht wirkende Vegetation in den riesigen Freiluftarenen und die Partikeleffekte (Napalmfeuer). Aber: großer Hardware-Hunger.

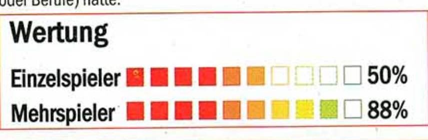
Action oder Taktik



Die öffentlichen Server im Internet leiden unter dem hohen Taktik-Anspruch und den sehr großen Karten von **Battlefield Vietnam**: Jeder macht, was er will. Das Ergebnis ist ein Chaos. Deshalb haben eingespielte Teams den meisten Spaß, weil dort die Rollenverteilung am besten klappt: Der eine sorgt im Flieger für den Napalm-Abwurf, andere bewachen etwa mit dem Panzer eine Brücke.

Muss man haben, wenn ...

... man den langsamen Spielablauf eines **Counter-Strike** liebt, gern aber bessere Grafik und mehr Möglichkeiten (wie Vehikel oder Berufe) hätte.



Counter-Strike: Condition Zero

Einzelspieler

Der Solo-Modus funktioniert ähnlich wie in **UT 2004 (dt.)**: Als Anführer einer Spezialeinheit erledigen Sie Teilziele auf 18 Mehrspieler-Karten, etwa Geiseln retten, während die Uhr unerbittlich tickt. Jede erledigte Mission bringt Prestige-Punkte, von denen Sie bessere Computer-Kameraden einkaufen, die dann an Ihrer Seite kämpfen. Geübte **CS**-Spieler sind nach vier Stunden durch.

Mehrspieler

Condition Zero bietet im Mehrspielermodus gegenüber dem Original keinerlei Verbesserungen, abgesehen von grafisch minimal aufpolierten Maps: **Counter-Strike** bleibt somit **Counter-Strike**. Deshalb ist der Titel nur für Leute interessant, die weder **Half-Life (dt.)** noch die Verkaufsversion von **Counter-Strike** besitzen und jetzt ins Online- oder Singleplayer-Spiel einsteigen wollen.

Fahrzeuge

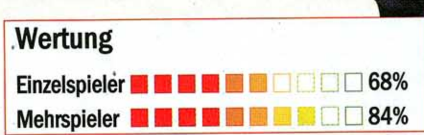
Nicht vorhanden

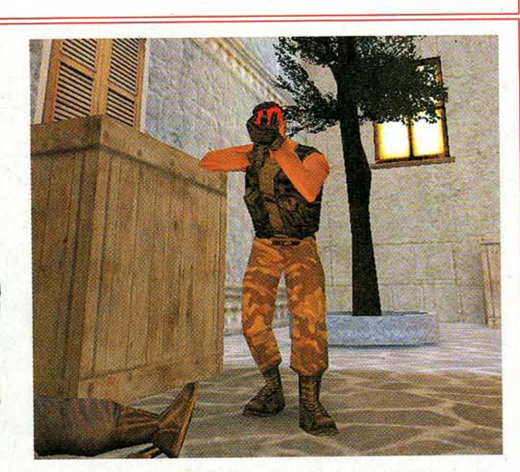
Action oder Taktik

Obwohl es in **Counter-Strike: Condition Zero** keine unterschiedlichen Spielerfiguren wie etwa in **Battlefield Vietnam** gibt, ist der Spielablauf wegen des sehr langsamen Tempos und der realistischen Trefferauswirkungen extrem taktisch. Solisten freuen sich auch im Einzelspieler-Part über Teamwork: Die computergesteuerten Bots reagieren brav auf Befehle und sind so schlau, dass ihr Verhalten manchmal an das richtiger Menschen erinnert.

Muss man haben, wenn ...

... man gerne wissen möchte, was es mit dem Shooter-Phänomen „Counter-Strike" auf sich hat, keinen Internet-Anschluss besitzt und auch **Half-Life (dt.)** und die Verkaufsversion von **Counter-Strike** noch nicht kennt.





ALT, ABER ZWECKMÄSSIG **Counter-Strike** benutzt die **Quake-1**-Engine, daran ändert auch **Condition Zero** nichts: Verwaschene Texturen und kantige Spielerfiguren sind das Ergebnis. Dafür läuft die Grafik auch auf Rechnern unter 1.000 MHz.



Knights of the Temple

Das Schwert gewetzt, den Schild poliert: Knights of the Temple entführt Sie in ein **Fantasy-Abenteuer mit unkomplizierter Schnetzel-Action** und Diablo-Ambiente.

Auch wenn **Knights of the Temple** vom selben Entwicklerstudio wie **Enclave** stammt, im selben Genre angesiedelt ist und auch ein wenig so aussieht – die Klasse des kurzweiligen Action-Adventures erreicht es nicht. Warum das Templer-Abenteuer trotz anspruchsvollerer Kämpfe nicht ganz so spannend und abwechslungsreich wie **Enclave** ist, das erfahren Sie auf diesen Seiten.

Kreuzzug in die Hölle

Die Odyssee beginnt in einem südeuropäischen Kloster. Tempelritter Paul de Raque sollte eigentlich nur die schöne Adelle nach Hause eskortieren, doch am Treffpunkt angekommen, macht er eine schreckliche Entdeckung: Das Mädel ist spurlos verschwunden. Schnell stellt sich heraus, dass der ansässige Bischof die übersinnlich begabte Dame entführt hat, um seinen teuflischen Plan auszuführen. Nur mithilfe der magischen Kräfte von Adelle kann er die Pforten der Hölle öffnen und die infernalen Scharen auf die Menschheit loslassen – das gilt es zu verhindern. Paul heftet sich an die Fersen des Bischofs und verfolgt seine Spur durch eine Hafenstadt im Nahen Osten, Jerusalem, die antike Felsenstadt Petra und schließlich bis in die Unterwelt selbst.

Linear, simpel, actionreich

Mit seinen schnell aufeinander folgenden Kämpfen und extrem simplen Schalter- und Schieberätseln spielt sich **Knights of the Temple** genauso linear wie **Enclave** – und auf Dauer leider ebenso eintönig, denn fast jeder Level läuft gleich ab. Schon am Start stürmen Gegner heran – und nach einem kurzen Gefecht ziehen Sie weiter. Dann folgt die erste

TEUFLISCH In den späteren Levels trifft Ritter Paul, die Hauptfigur in Knights of the Temple, auf gruselige Dämonen.

Die Spezialfähigkeiten im Überblick

Vier wirkungsvolle Spezialattacken erklärt:

- Windmill Death from Above (zwei besonders schnelle Hiebe und ein kräftiger Schlag von oben geben Kontrahenten den Rest)
- Block Breaker (kraftvoller Stoß von vorn – bringt Gegner ins Stolpern)
- Jumping Chop Attack (eingesprungener Stich von oben)
- 360 Sweep Attack (Schlag aus der Drehung – effektiv, wenn man umzingelt ist)

RUNDUMSCHLAG Wenn Gegner von verschiedenen Seiten angreifen, befreit sich unser Ritter mithilfe seiner Special Moves effektiv.

Göttliche Magie-Aktionen:

- Percutio (Feuerball)
- Salutaris (Heilung)
- Armaorum (Schutzschild)
- Saxificus (Erdbeben)

HILFREICH Mit Magie-Aktionen wie Selbstheilung oder Erdbeben lässt sich so mancher Kampf noch im letzten Moment erfolgreich abschließen.


UNVERWUNDBAR Der magische Schutzschild macht für kurze Zeit unbesiegbar. Sehr praktisch gegen besonders hartnäckige Gegner.

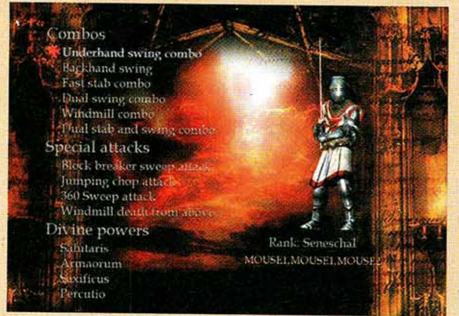
Hürde: Ein Tor ist verschlossen. Was für ein Glück, dass rein zufällig ein paar Meter weiter ein Feind mit dem passenden Schlüssel seinem Ende entgegensieht. Das Tor ist überwunden – aber dahinter harren nur noch mehr Gegner, noch mehr Schlüssel und noch mehr Schalter. Echte Rätsel oder Entscheidungsmöglichkeiten suchen Sie vergebens. Dass es außerdem an Spieltiefe mangelt, liegt vor allem am fehlenden Fähigkeitensystem. Während man beispielsweise in **Die Rückkehr des Königs** frei entscheiden konnte, mit welchen neuen Waffen, Spezialfähigkeiten oder Attacken man Gandalf und Co. ausstatten wollte, geht das in **Knights of the Temple** vollautomatisch vonstatten. In regelmäßigen Abständen erhalten Sie eine zusätzliche Combo oder Spezialattacke; besiegte Gegner lassen gelegentlich Schwerter, Bögen oder Äxte zurück. Vom herstellerseitig angepriesenen „dynamischen Fertigkeitensystem" ist nichts zu merken. Von Genre-Verwandten wie **Conan** oder **Gladiator** hebt sich **Knights of the Temple** vor allem durch die Kämpfe ab: Anstatt mit Dutzenden von Angreifern prügeln Sie sich hier nur mit maximal drei Gegnern gleichzeitig – aber die haben es in sich. Verglichen mit dem Hack-&Slay-üblichen Kanonenfutter gehen die Teufelsschergen in diesem Fall geradezu mit taktischer Finesse vor: Gegner blocken, weichen vor Attacken zurück und versuchen meist, den Spieler zu umzingeln.

Komplexer kämpfen

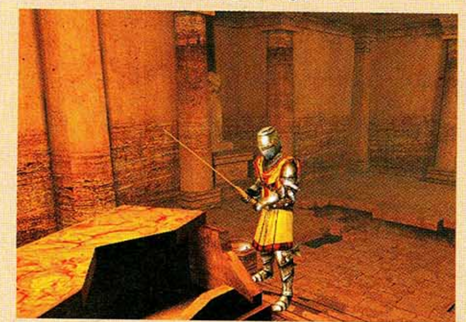
Dem kann unser Möchtegern-Ritter zu Beginn gerade mal ein paar tölpelhafte Hiebe und Stiche entgegensetzen – für die ungeschickten ersten Feinde reicht das jedoch noch. Erst im Laufe des Spiels wird deutlich, dass das Kampfsystem im Vergleich zu **Enclave** viel komplexer ausfällt. Neben konven-

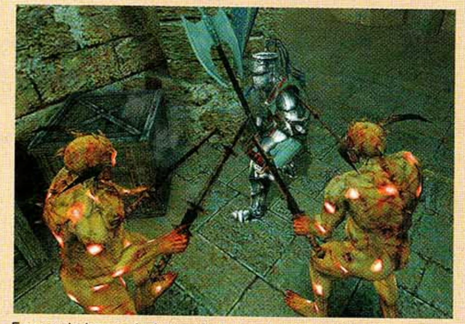
So spielt sich Knights of the Temple

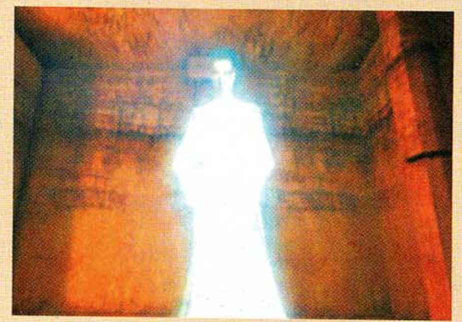

In **Knights of the Temple** geht es sogleich hektisch zur Sache: Die ersten Gegner stürmen wild auf Sie zu.



Im Lauf des Spiels erlernt Ritter Paul die göttliche Magie, wirksame Spezialattacken und mächtige Schlag-Combos.


Neue Waffen finden Sie entweder verteilt über sämtliche Levels oder bei erledigten Gegnern.


Es vergeht kaum ein Augenblick ohne hektische Kämpfe gegen mehrere Angreifer. Zeit zum Durchatmen bleibt da kaum.

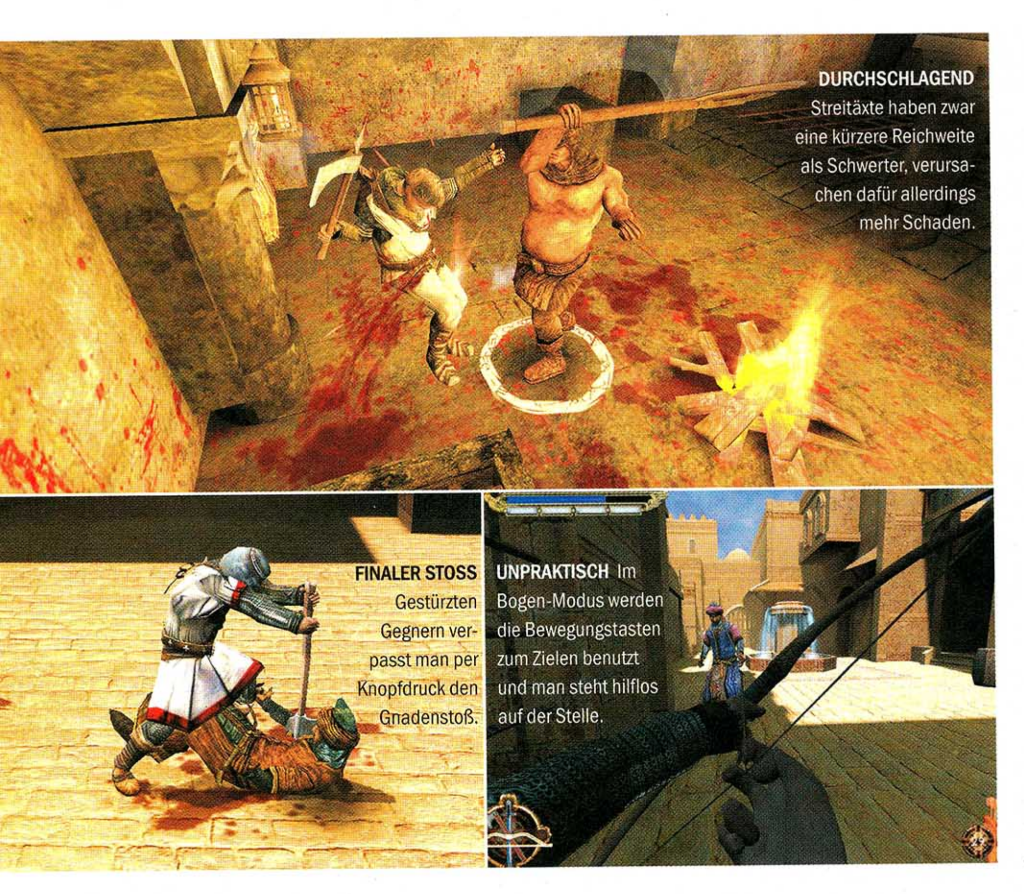

In den optisch weniger gut gelungenen Zwischensequenzen erfahren Sie mehr über Adelle und den teuflischen Bischof.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Die Entwickler verschenken viel Potenzial – ein wenig Spieltiefe hätte aus Knights of the Temple ein geniales Spiel machen können.

Nur ein paar zusätzliche Monate Entwicklungszeit und **Knights of the Temple** hätte mir wahrscheinlich Schmetterlinge im Bauch beschert – so bleiben mir vor allem Enttäuschung und Unverständnis. Enttäuschung, weil sich seit den viel versprechenden ersten Vorschau-Versionen rein gar nichts mehr getan hat – es wurde sogar der kurzweilige Arena-Modus entfernt. Unverständnis, weil Entwickler Starbreeze so unglaublich viel Potenzial verschenkt. Wieso gibt es nicht wenigstens ein rudimentäres Fertigkeitensystem wie in **Die Rückkehr des Königs**, das dem Spieler zumindest etwas Spieltiefe vorgaukelt? Alternativ hätten auch mehrere verschiedene Charaktere wie in **Enclave** für Abwechslung gesorgt. Aber: Wer ganz auf spielerischen Anspruch verzichten kann, der findet mit **Knights of the Temple** dennoch ein gutes Hack & Slay. Positiv fällt vor allem das einfach zugängliche Kampfsystem auf, das sehr gezielte und effektive Angriffe ermöglicht. Das größte Lob gebührt allerdings den Animateuren: Die herrlich fließenden Bewegungsabläufe stellen sogar Electronic Arts' **Herr der Ringe**-Umsetzung in den Schatten.



DURCHSCHLAGEND Streitäxte haben zwar eine kürzere Reichweite als Schwerter, verursachen dafür allerdings mehr Schaden.

FINALER STOSS Gestürzten Gegnern verpasst man per Knopfdruck den Gnadenstoß.

UNPRAKTISCH Im Bogen-Modus werden die Bewegungstasten zum Zielen benutzt und man steht hilflos auf der Stelle.

tionellen Attacken (leichter Hieb, schwerer Hieb) verfügt Paul nämlich über verschiedene Spezialangriffe, mit deren Hilfe Sie gezielt Schwachstellen eines Gegners forcieren. Ein Beispiel: Wenn sich der Schurke ständig hinter seinem Schild versteckt, stoßen Sie ihn mittels des so genannten Block-Brecher-Schlages kräftig nach hinten – er gerät ins Stolpern und ist für einige Sekunden verwundbar. Später lernt Paul zusätzlich magische Manöver: Selbstheilung päppelt angeschlagene Krieger im Notfall wieder auf, Erdbeben und Feuerbälle hinterlassen verheerende Schäden in den gegnerischen Reihen und der Zauber-Schild macht kurzzeitig unverwundbar. Dieses vergleichsweise vielschichtige Kampfsystem ist auch der Grund, wieso der Spielspaß nach einem etwas verhaltenen Start in den ersten zwei Dritteln stetig zunimmt: Mit jeder neu gelernten Aktion werden die Scharmützel abwechslungsreicher.

Speicherfrust

Vorsicht, Frustgefahr: Das Speichersystem, das schon bei **Enclave** für – berechtigte – Entrüstung gesorgt hat, zählt auch in **Knights of the Temple**

König Aragorn gegen Tempelritter Paul

Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs oder **Knights of the Temple** – beides gute Vertreter des Hack&Slay-Genres, aber welcher ist besser? Wir haben alle Stärken und Schwächen der **Herr der Ringe**-Umsetzung und des Tempelritter-Epos für Sie verglichen.

	Die Rückkehr des Königs	Knights of the Temple
Atmosphäre	Hervorragend, dank originalem **Herr der Ringe**-Szenario und Filmausschnitten	Gehobener Durchschnitt. Viele Zwischensequenzen, leider etwas abgedroschene Geschichte.
Kämpfe	Sehr simpel. Combos durch schnelle Verknüpfung von Schlägen. Dutzende von Gegnern, allerdings viel Kanonenfutter.	Verhältnismäßig komplex. Vier verschiedene Spezialattacken; vier Magie-Aktionen; sechs Combos. Maximal drei Gegner gleichzeitig; Gefechte länger und herausfordernder.
Mehrspielermodus	Zwei Spieler kooperativ	Nicht vorhanden
Spielbare Charaktere	Sechs	Einer
Das kann ich mit meiner Spielfigur machen	Individuell mit neuen Waffen und Fertigkeiten ausstatten	Nichts. Neue Waffen findet man selten. Vollautomatisches Fähigkeiten-System.
Größte Stärke	Einzigartiges „Ich bin im Film"-Gefühl	Ausgezeichnete Animationen lassen Kämpfe besonders spektakulär aussehen.
Größte Schwäche	Unfair verteilte Speicherpunkte	Teilweise unfair verteilte Speicherpunkte
Die Kamera ...	... ist stellenweise unübersichtlich positioniert. Eigene Figuren gehen oft im Gegnergewusel unter.	... ist stellenweise unübersichtlich positioniert. Häufige Schwenks erschweren die Steuerung.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Klassisches Hack & Slay-Spielprinzip
- Vielschichtiges Kampfsystem mit Spezialattacken und Combos
- Unübertroffen fließende Animationen
- Eingängige Steuerung
- Gleiche 3D-Engine wie bei **Enclave**
- Speicherpunkt-System, dazu nur ein Quicksave pro Level

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Gladiator, Conan, DHdR: Die Rückkehr des Königs
Entwickler:	Starbreeze
Vom gleichen Entwickler:	Enclave
Publisher:	TDK Mediactive
Adresse des Publishers:	Halskestr. 38, 40880 Ratingen
Telefon des Publishers:	01907-706264 (€ 1,24/Min., Mo.-Sa., 11-20 Uhr)
Offizielle Website:	www.knightsofthetemple.com
Website des Publishers:	www.tdk-mediactive.com
Website des Entwicklers:	www.starbreeze.com
Beste Fansite:	www.extreme-players.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01907-706264 (€ 1,24/Min., Mo.-Sa., 11-20 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	16
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	12 Stunden

Im Wettbewerb

	Gladiator	Conan	Knights of the Temple
GRAFIK	**70**	**69**	**81**
Detailreichtum Spielwelt	70	69	70
Detailreichtum Objekte	69	68	77
Vielfalt der Spielwelt	80	86	71
Animation der Objekte	83	84	91
Effekte	72	73	79
SOUND	**76**	**72**	**80**
Musik	77	75	88
Soundeffekte	69	77	73
Stimmen/Kommentar	80	79	74
STEUERUNG	**79**	**80**	**74**
Bedienungskomfort/Navigation	80	82	76
Präzision der Steuerung	80	85	72
Übersichtlichkeit/Perspektive	69	79	70
ATMOSPHÄRE	**65**	**73**	**70**
Spannung/Überraschungen	61	72	60
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	60	75	75
Story/Dialoge/Kommentare	59	73	63
Inszenierung	65	70	74
SPIELDESIGN	**69**	**69**	**78**
Komplexität/Spieltiefe	61	60	61
Einsteigerfreundlichkeit	75	75	73
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	74	75
Verhalten der Computergegner	68	70	80
Innovation	55	50	63
MEHRSPIELERMODUS	-	-	-
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 12/03 **64**	PCG 04/04 **65**	PCG 05/04 **78**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- (+) Hervorragende Animationen
- (+) Ansehnliche Lichteffekte
- (−) Überwiegend farblose Levels

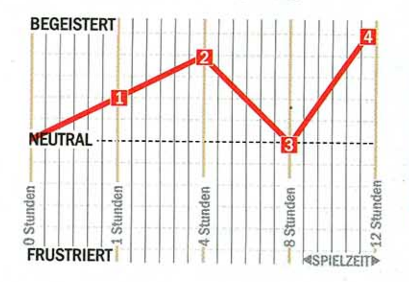
Sound
- (+) Bombastischer Soundtrack
- (−) Wenig Sprachausgabe

Steuerung
- (+) Leicht zu erlernen
- (−) Aufgrund häufiger Kameraschwenks nicht immer präzise

Atmosphäre
- (+) Regelmäßige Zwischensequenzen
- (−) Einfallslose Story

Spieldesign
- (+) Komplexes Kampfsystem
- (+) Vergleichsweise abwechslungsreiche Kämpfe
- (−) Weder Fertigkeitensystem noch Charakterentwicklung

Motivationskurve




1 Der Anfang des Spiels macht Spaß, allerdings ist das Repertoire an Schlägen und Spezialfähigkeiten eingeschränkt.


2 Paul ist in Form: Mit einer ansehnlichen Auswahl von Angriffen gestalten sich Kämpfe abwechslungsreicher.

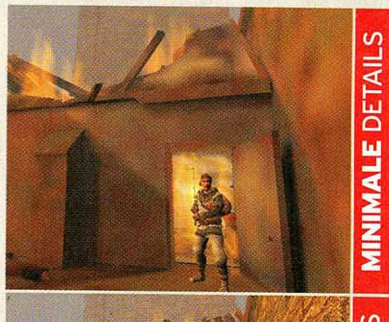

3 Eintönigkeit macht sich breit – die Gegner gleichen sich zu sehr und man lernt kaum mehr Neues.


4 Die letzten Levels sind richtig gut, der Endkampf spektakulär – leider ist alles viel zu schnell vorbei.

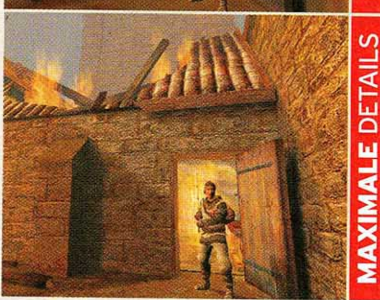
Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal

MINIMALE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Knights of the Temple stellt trotz gelungener Grafik nur moderate Hardware-Anforderungen. Bereits mit einem 1.600-MHz-Prozessor können Sie sich in der höchsten Detailstufe durch die Gegnerhorden schlagen. Bei einer niedrigeren Taktfrequenz deaktivieren Sie im Grafik-Menü die Schatten. Ansonsten bricht die Spielgeschwindigkeit gerade bei Kämpfen mit mehreren Gegnern stark ein. Ohne Schatten können Sie schon mit 1.333 MHz spielen, die übrigen Einstellungen bringen keinen deutlichen Leistungsgewinn.

GRAFIKKARTE

Auflösung				
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1 (gelb)	KLASSE 2 (gelb)	KLASSE 3 (grün)	KLASSE 4 (grün)
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1 (gelb)	KLASSE 2 (gelb)	KLASSE 3 (grün)	KLASSE 4 (grün)
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1 (rot)	KLASSE 2 (rot)	KLASSE 3 (grün)	KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra	Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Wie bei einer Konsolen-Umsetzung üblich, spielt die Grafikkarte die wichtigste Rolle bei der Spieleleistung. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra setzen die Auflösung auf 800x600 herunter und deaktivieren die „Effekte" im Grafik-Menü. Erst mit einer Grafikkarte der dritten Leistungsklasse können Sie mit allen Details in 1.024x768 spielen. Im Texturen-Menü stand bei unserer Testversion der Wert „0" für die höchste Detailstufe, während die Einstellung „6" die niedrigste Stufe bedeutete.

RAM

RAM	
128 MB	rot
256 MB	grün
512 MB	grün
1.024 MB	grün

Für **Knights of the Temple** reichen 256 MByte Speicher. Im Spiel treten keine Ruckler auf und die Ladezeiten sind angenehm kurz.



BLITZ-DINGS Geblockte Schläge werden durch einen silbernen Blitz signalisiert; Körpertreffer lösen rote Blitze aus.

zu den Hauptkritikpunkten. Pro Level darf nur ein einziges Mal an einem fest vorgegebenen, nicht immer fair platzierten Speicherpunkt gesichert werden. So passiert es insbesondere auf den höheren Schwierigkeitsgraden des Öfteren, dass man dieselbe mehrminütige Passage drei- oder viermal wiederholen muss. Das mag in einem offen gestalteten Titel wie **Far Cry (dt.)** kaum stören, ist aber in einem so strikt linearen Spiel wie **Knights of the Temple** völlig deplatziert. Spätestens beim dritten Durchlauf verkommt der „überraschend" hervorpreschende Script-Szenen-Sarazene zur locker abgefangenen Lachnummer.

Kamera und Steuerprobleme

Die gegenüber **Enclave** geänderte Kameraposition sorgt für zwiespältige Gefühle: Einerseits sehen Kampfszenen ungleich spektakulärer aus, wenn die Kamera wie in **Knights of the Temple** um die Szenerie schwenkt und zoomt. Andererseits fällt dadurch die Steuerung nicht immer leicht: Wenn man eine Treppe hinunterläuft und die Kamera plötzlich auf eine andere Position wechselt, bleibt man häufig am Geländer hängen. Außerdem gibt es gelegentlich tote Winkel, sodass man entweder seine eigene Spielfigur oder die Gegner nicht sieht.

Animation nach Maß

Absolut überzeugend sind hingegen die Animationen. Wenn Paul geht, läuft und kämpft, sieht das flüssiger aus als in jedem anderen Spiel des Genres – das gilt auch für **Die Rückkehr des Königs**. Besonders der schnelle Wechsel zwischen mehreren Gegnern wirkt fantastisch: Kämpft Paul gerade mit einem Rivalen vor sich und wird plötzlich von hinten überrascht, so dreht er sein Schwert in der Hand und stößt, ohne sich umzusehen, nach hinten – in puncto Eleganz steht **Knights of the Temple** daher selbst Kinofilmen made in Hollywood kaum nach. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Knights of the Temple

ENTWICKLER Starbreeze
ANBIETER TDK
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 – 1333 – 1600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Animationen unübertroffen fließend
- \+ Vielschichtiges Kampfsystem
- \+ Eingängige Steuerung
- − Fehlende Spieltiefe
- − Teils unübersichtliche Perspektive

GRAFIK	81%
SOUND	80%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CONAN** oder **GLADIATOR** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Hickhack ohne Taktik: genau das Richtige für den Feierabend.

Im Gegensatz zu Justin wünsche ich mir von einem simplen Hack & Slay wie **Knights of the Temple** gar keine Spieltiefe vorgaukelnde Charakterentwicklung oder ein umfangreiches Fertigkeitenmodell. Ich will mich einfach nach Feierabend gemütlich durch Gegnerhorden schnetzeln und die coolen Combos von Ritter Paul bewundern. Im Weg steht dem nur das nervige Speichersystem. Wenn ich den ganzen Level noch einmal spielen muss, nur weil ich beim Endgegner eine Sekunde lang nicht aufgepasst habe, finde ich das mehr als frustig. Das und die leider wenig abwechslungsreichen Gegner verderben mir etwas den Spaß.



BLASS Die Grafik von Kill Switch reißt keine Bäume aus.



VOLLE DECKUNG Im Schutz einer Mauer nehmen wir die gegnerischen Söldner aufs Korn.

Kill **Switch**



Als **Ein-Mann-Armee räumen Sie bei Kill Switch** in den Krisenregionen der Welt auf.

Einzelheiten zu der wirren Hintergrundstory ersparen wir Ihnen besser. Nehmen Sie die Dinge einfach so, wie sie sind: Als Elitesoldat Nick Bishop müssen Sie sich mit modernstem Kriegsgerät durch 18 Levels metzeln und alles umpusten, was Ihnen in die Quere kommt. Denn in Einsatzgebieten wie Nordkorea oder Südamerika schlagen Ihnen anstelle von Gastfreundschaft allerlei explosive Geschosse entgegen. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste verschanzen Sie sich hinter einer Mauer, während Sie mit Ihrem Fadenkreuz die überall umherwuselnden Gegner anvisieren. Klingt simpel, ist aufgrund der permanenten Action aber durchaus unterhaltsam. Obwohl Sie **Kill Switch** in der Verfolgerperspektive spielen, lässt die Übersicht oftmals zu wünschen übrig. Wenn die Kamera nicht gerade schräg hinter dem Helm Ihres Protagonisten „klebt", bleibt sie häufig an irgendwelchen Wänden hängen. Das nervt genauso wie die unpräzise Steuerung. Der durchschnittlichen Optik sieht man ihre PS2- und Xbox-Herkunft an, dafür läuft das Spiel auch auf älteren Systemen flüssig. Einen Mehrspielermodus gibt es genauso wenig wie eine Schnellspeicher-Funktion – trotzdem zocken Profis das Spiel an einem Nachmittag durch. CHRISTIAN SAUERTEIG



TESTURTEIL
Kill Switch

ENTWICKLER Namco/Bitmap B.
ANBIETER Hip Games/L.S.P.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 05. April 2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Internet: - / Netzwerk: - / 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.200 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

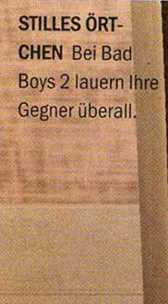
PRO & CONTRA
+ Simples Spielprinzip
+ Gutes Tutorial
- Kurze Spieldauer
- Miese Kameraführung
- Ungenaue Steuerung

GRAFIK	60%
SOUND	66%
STEUERUNG	59%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	66%
MEHRSPIELER	--%

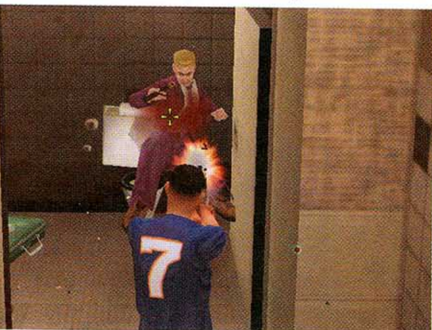
65

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BAD BOYS 2** oder **JAMES BOND: NIGHTFIRE** mochten.

Bad **Boys 2**



STILLES ÖRTCHEN Bei Bad Boys 2 lauern Ihre Gegner überall.





GEFÄHRLICH Auf einem Hochhausdach nehmen Sie es sogar mit einem Hubschrauber auf.



Bei **Bad Boys 2 ballern** Sie sich durch die Straßen von Miami!

Über zwei Millionen Besucher lockte das Action-Spektakel mit Will Smith und Martin Lawrence in die deutschen Kinos. Pünktlich zum Verkaufsstart der DVD steht nun auch das dazugehörige PC-Spiel in den Läden. Sie schlüpfen abwechselnd in die Rolle der beiden Polizisten Mike Lowrey und Marcus Burnett und ballern sich in der Verfolgerperspektive durch 13 abwechslungsreiche Levels. Mit Pumpgun, Maschinengewehr und Handgranaten erlegen Sie Gegner im Sekundentakt – was stellenweise auch kein Kunststück ist, da diese Ihnen oftmals direkt vor die Flinte laufen. Genau wie Ihr Kollege, den Sie gerade nicht steuern – nervig. Gewöhnen muss man sich auch an die Kameraführung, die sich nicht immer auf der Höhe des Geschehens befindet und schon mal an einer Tür oder Hauswand „hängen bleibt". Die Steuerung hingegen ist gelungen: Mit Gamepad oder Maus und Tastatur kämpfen Sie sich problemlos durch die Missionen. Dank der flotten Action, der coolen Sprüche und des ordentlichen Leveldesigns können Freunde gepflegter Baller-Orgien ruhigen Gewissens zugreifen. CHRISTIAN SAUERTEIG

TESTURTEIL
Bad Boys 2

ENTWICKLER Blitz Games
ANBIETER Empire
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Internet: - / Netzwerk: - / 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.200 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiches Leveldesign
+ Ordentliche Steuerung
+ Netter Soundtrack
- Teils wirre Kameraführung
- Kein Mehrspielermodus

GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	--%

70

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JAMES BOND: NIGHTFIRE** oder **KILL SWITCH** mochten.

Battle Engine **Aquila**

Wandlungsfähiger **Kampfroboter mit guten Flugeigenschaften sucht Piloten** mit trainiertem Abzugsfinger

Transformers sind wieder in: Nach dem in der Weihnachtsausgabe getesteten **Gun Metal** (PC-Games-Wertung: 72%) schickt nun auch **Battle Engine Aquila** einen Stahlkoloss ins Rennen, der auf Knopfdruck vom Kampfroboter zum Jagdbomber mutiert. Mit diesem Battlemech-Verschnitt stapfen und düsen Sie durch 43 Missionen, den Finger stets am Abzug. Die Panzer, Haubitzen, Bomber und Angriffsflugzeuge, die sich Ihnen in den Weg stellen, verarbeiten Sie mit einem umfangreichen Waffenarsenal zu Altmetall, etwa mit weit reichenden Mörsergeschossen oder zielsuchenden Raketen. Wenn Sie auch die mit Abstand mächtigste Kampfmaschine kontrollieren, sind Sie doch selten allein unterwegs, sondern arbeiten mit Dutzenden von anderen Tanks, Booten, Blechkameraden und Fliegern zusammen. Weil die Gegner ebenso zahlreich aufmarschieren, entbrennen überall Scharmützel und Feuergefechte – Schlachtfeld-Atmosphäre pur. Als weit weniger spannend erweist sich leider die dürftige Science-Fiction-Story, die mit mehr schlecht als recht gerenderten Zwischensequenzen die Einsätze zusammenhalten soll. Weil zudem die Steuerung der **Battle Engine Aquila** zu träge geraten ist, zieht das Spiel im Vergleich mit **Gun Metal** knapp den Kürzeren. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
Battle Engine Aquila

ENTWICKLER	ANBIETER
Lost Toys	Atari
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 – Netzwerk: - – Internet: - – 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1000 – 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Umfangreiches Waffenarsenal
+ Roboter- und Düsenjäger-Modus
+ Effektreiche Massenschlachten
- Missionen nach Schema F
- Manchmal unübersichtlich

Kategorie	Wertung
GRAFIK	78%
SOUND	70%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

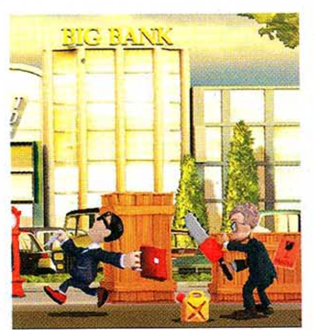
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GUNMETAL** oder **INCOMING FORCES** mochten.


GEWITTER Manchmal sind die Gegner vor lauter Explosionen kaum noch zu erkennen.

SCHNITTIG Auch als Jagdbomber macht die Battle Engine eine gute Figur.

Güter Trennung XXL

Der neueste Geistesblitz der **Moorhuhn**-Macher versetzt Sie in die Rolle des frisch geschiedenen Mr. Smith. Als dieser eines schönen Tages nach Hause kommt, sieht er, wie seine Exfrau gerade die Möbel abtransportieren lässt. Getreu dem Motto „Gütertrennung? Kann sie haben!" schnappen Sie sich nun eine Kettensäge und zerlegen von der Yucca-Palme über die Stereoanlage bis hin zum Wohnzimmerschrank alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Störende Polizisten, Möbelpacker oder Ihre ehemalige Gattin verscheuchen Sie mit aufheulender Motorsäge aus der ideenlosen 2D-Welt. Je höher der Schaden, desto mehr Punkte gibt es. Ist zwei Minuten lang halbwegs komisch, danach scheidet **Gütertrennung XXL** garantiert von Ihrer Festplatte. CHRISTIAN SAUERTEIG



VERSCHWINDE Kommt Ihnen der Anwalt zu nahe, ist das Spiel vorbei!


TESTURTEIL
Güter Trennung XXL

ENTWICKLER	ANBIETER
Phenomedia AG	Ak Tronic
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 10,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

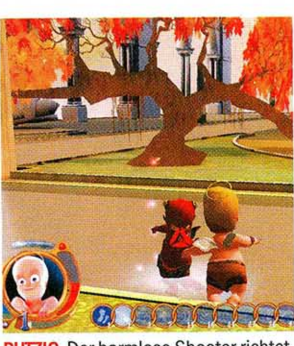
Kategorie	Wertung
GRAFIK	31%
SOUND	16%
STEUERUNG	53%
ATMOSPHÄRE	16%
SPIELDESIGN	10%
MEHRSPIELER	--%

19

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PULLERALARM** oder **GEFEUERT!** mochten.

Angels vs Devils

Himmel und Hölle mal ganz anders – und zwar in Form eines einfach gestrickten 3D-Action-Shooters. In zwei Kampagnen oder auf 20 Multiplayer-Maps sind Sie wahlweise als Engelchen oder Teufelchen im Einsatz, sammeln um die Wette Münzen ein, spielen Fangen und bekämpfen sich dabei mit Ihren individuellen Waffen. Die Kämpfe sind allerdings entweder viel zu leicht oder nur durch stupides Dauer-Blocken zu gewinnen. Wer beim Anblick eines **UT 2004 (dt.)**-Screenshots bereits mit Schweißausbrüchen zu kämpfen hat und trotzdem mal einen dieser verflixt angesagten Shooter ausprobieren möchte, wird möglicherweise damit glücklich. Speziell der Multiplayer-Modus ist nicht einmal von schlechten Eltern. DOMINIK SCHMITT


PUTZIG Der harmlose Shooter richtet sich nicht zuletzt an jüngere Spieler.

TESTURTEIL
Angels vs Devils

ENTWICKLER	ANBIETER
Enigma SP	Schanz
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

63

Kategorie	Wertung
GRAFIK	65%
SOUND	48%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MESSIAH** oder **MOORHUHN** mochten.

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD



„Magnolia" – das 3-fach oscarnominierte Drama
mit Tom Cruise und Julianne Moore als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.

ABENTEUER



Sacred

Eine riesige Fantasy-Welt zum Erkunden, etliche Gegenstände zum Ausprobieren – da entsteht ein Sammelfieber, wie man es von **Diablo 2** her kennt. Finden unsere Leser. Fehlerhafte Quests, nicht nachvollziehbare Grafik-Ruckler und das indirekte Runensystem zur Fähigkeitenentwicklung kommen weniger gut an. Geschimpft wird auch über den Mehrspielermodus, der sich vor allem durch schlechte Spiel-Balance und überlastete Internet-Server auszeichnet. Wir befragten dazu Ascaron-Chef Holger Flöttmann.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Der Andrang hat unsere kühnsten Erwartungen übertroffen."

PC Games: Eure Internet-Server sind dem Ansturm nicht gewachsen. War der nicht abzusehen?

Flöttmann: „Das Internet-Spiel funktionierte von Anfang an, wie der Betatest gezeigt hatte. Allerdings war die Anzahl der User einfach nicht vorherzusehen. Der Andrang war derartig groß, dass die Server alleine durch die schiere Menge der Anfragen zum Absturz gebracht wurden. Trotzdem konnte die Lobby bereits nach drei Tagen, der Server nach fünf Tagen harter Arbeit und viel Verständnis seitens der User stabil zum Laufen gebracht werden. Bereits am Donnerstag nach Release wurde der erste User gesichtet, der den Gold-Modus durchgespielt hatte – er machte uns darauf aufmerksam, dass der Platin-Modus nicht automatisch freigeschaltet wurde. Der Andrang der Spieler hat unsere kühnsten Erwartungen übertroffen und war in dieser Form nicht vorhersehbar."

PC Games: Wann wird der Mehrspielermodus im Closed-Internet reibungslos funktionieren?

Flöttmann: „Das wird nicht mehr lange dauern. Wir sind derzeit dabei, weitere Slots für die User zur Verfügung zu stellen."



HOLGER FLÖTTMANN ist Geschäftsführer und Firmengründer von Ascaron.

PC Games: Einige Spieler hatten Probleme mit dem Kopierschutz und konnten das Spiel nicht installieren. Lohnt sich der Einsatz eines solchen Kopierschutzes überhaupt, wenn dadurch solche Probleme auftreten?

Flöttmann: „Es ist heutzutage leider nicht möglich, ein Spiel ohne Kopierschutz auf den Markt zu bringen, das wäre kommerzieller Selbstmord. Die Probleme traten sehr häufig mit Usersystemen auf, die entsprechende Tools – die mitunter für Raubkopien verwendet werden – wie Alcohol oder Deamon Tool installiert haben. Nach der Deinstallation dieser Tools läuft **Sacred** einwandfrei."

PC Games: Der Einzelspielermodus kommt bei den **Sacred**-Spielern sehr gut an. Der Mehrspielermodus macht einen weniger guten Eindruck. So wird aufgenommenes Gold nicht geteilt, ein Trade-Window zum Tausch von Gegenständen fehlt und Quest-Belohnungen gibt's nur für einen Spieler.

Flöttmann: „Alle sinnvollen Wünsche werden erfüllt und die Community ist aufgerufen, sich zu beteiligen. Auf der Website gibt es eine Liste, auf der die User jederzeit sehen können, welche Dinge im Test, welche in der Entwicklung und welche in der Planung sind. Wir freuen uns über jedes konstruktives Feedback und bemühen uns, die Verbesserungsvorschläge der User zu verwirklichen. Nach wie vor ist ein großes Team mit **Sacred** beschäftigt, wir werden die Community noch lange Zeit nach besten Kräften unterstützen."

PC Games: Seid ihr rückblickend mit dem Release und dem Status von **Sacred** zufrieden?

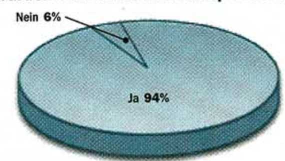
Flöttmann: „Ich glaube nicht, dass man mit dem erfolgreichsten Start eines Spiels in der Geschichte von Ascaron unzufrieden sein kann."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	2-
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Sacred weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Riesige Spielwelt
2. Detaillierte Grafik
3. Clevere Gegner-KI
4. Großes Sammelfieber
5. Unterschiedliche Charaktere

−
1. Unausgereifter Multiplayer-Modus
2. Wenig Innovation
3. Quest-Bugs
4. Unkontrollierbares Runensystem
5. Grafik-Ruckler

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DAVID WEBER, Schüler aus Neukirch:
„**Sacred** ist ein sehr gutes Action-Rollenspiel im Stil von **Diablo 2**. Die einen nennen es eine billige Kopie, die anderen eine Verbesserung des Klassikers. Außer dem Combo-System bleibt ziemlich alles beim Alten, sogar die Story erinnert frappierend an **Diablo**. Wer ein gutes Action-Rollenspiel sucht, ist mit **Sacred** gut bedient. Wer Neues sucht, ist hier an der falschen Adresse."

DANIEL SISSENICH, Musikstudent aus Stuttgart:
„Der Meister der Innovation ist **Sacred** bestimmt nicht. Wenn man **Diablo 2** gespielt hat, kennt man eigentlich fast alles. Trotzdem gibt es Pluspunkte: die Mini-Quests, eine durchaus niedliche Grafik und die Möglichkeit, ein Reittier zu benutzen. Über den Multiplayer-Modus kann ich nichts sagen, da ich den prinzipiell nicht nutze. Aber im Solo-Modus macht es Spaß."

CAROLINE BURKERT, Schülerin aus Walldorf:
„**Sacred** ist ein würdiger Nachfolger von **Diablo 2**. Eine feine Auswahl an Helden, eine riesige Spielwelt und jede Menge Gegenstände laden zur Erkundung Ancarias ein. Einige Bugs sowie der kaum spielbare Multiplayer-Modus trüben das Gesamtbild etwas. Wenn Ascaron es schafft, diese Mängel auszubessern, kann sich Blizzard mit **Diablo 3** Zeit lassen."

STEFFEN MIX, Verkäufer aus Rostock:
„Mir gefällt das Spiel sehr gut, was vor allem auf die riesige Spielwelt und das Combo-System zurückzuführen ist. Kritikpunkte sind die mangelnde Gegnervielfalt, viele Ruckler, die zufallsbedingte Charakterentwicklung und die teils mauen Belohnungen. Trotzdem entsteht Suchtgefahr durch Sammelleidenschaft. Ingesamt empfehlenswert!"



HAPPA-HAPPA Wenn das Schuppentier Hunger kriegt, grapscht es sich einfach den erstbesten Unglücksraben.

SCHAURIG SCHÖN Die schuppige Hauptfigur ist todschick animiert.

I of the Dragon

Fantasy-Fans wissen: **Drachen verdingen sich gewöhnlich im Dienste des Bösen.** Dieser hier soll ausnahmsweise die Welt retten.

KUNTERBUNT Die Lichteffekte gehören zu den wenigen technischen Highlights der Grafik.

Eigentlich ist das Spielprinzip von **The I of the Dragon** so simpel wie das von **Diablo**: Sie klicken im Sekundentakt Gegner über den Haufen – nur dass statt des Barbarenkriegers ein ausgewachsener Drache den Helden mimt. Allerdings haben die Entwickler das erprobte Konzept um einen Wust frischer Ideen erweitert, die auf dem Papier mehr Spieltiefe versprechen, tatsächlich aber eher den Spielfluss hindern. Doch seien zunächst die guten Seiten beleuchtet ...

Dino-Kraken greifen an

Das Fantasy-Reich, das Sie erkunden, trägt den Namen Nimoa und gehört in der Tat zu den märchenhaftesten Welten, die in jüngster Zeit über Computermonitore geflackert sind. Die von tiefen Tälern zerfurchten Steppen und Wälder scheinen wie von einem fernen Planeten. Nicht weniger bizarr die Bewohner: Minotaurengleiche Schamanen schleudern glühende Wolken um sich, Bogenschützen reiten auf Kriegsmammuts ins Gefecht, sechsarmige Fabelwesen – halb Dino, halb Krake – lassen Blitze in den Himmel wachsen. Die Erfinder haben viel Fantasie bewiesen. Leider schafft es die Grafik-Engine nicht ganz, das Zauberland angemessen



SCHÖPFER Zur Abwehr weiterer Monster-Invasionen errichten Sie in befreiten Gebieten selbstversorgende Festungen.

in Szene zu setzen. Abgesehen von den gelungenen Lichteffekten (wunderschön: der Wechsel von Tag und Nacht) und den lebensechten Animationen – vor allem der Hauptfigur – gibt es technisch nur guten Durchschnitt zu bewundern.

Drei Hände wären toll

Gebührt den Entwicklern noch Lob für ihren Einfallsreichtum beim Entwurf des Fantasy-Szenarios, hätte man sich an anderen Stellen weniger Innovation gewünscht. Das fängt bei der Steuerung an: Mit Tastatur und Maus dirigiert man den schuppigen Gesellen durch die Lüfte. Die Pfeiltasten geben Richtung und Geschwindigkeit vor, mit der Maus werden Gegner ins Visier genommen und umgeklickt. Kompliziert wird's, weil der Computernager außerdem die Kamera bedient und nebenher auch noch die Flughöhe reguliert sein will. Im Kampfgetümmel dem Feindfeuer auszuweichen und gleichzeitig auszuteilen, erweist sich also nicht selten als überfordernd.

> Für ihren **Einfallsreichtum beim Entwurf des Fantasy-Szenarios** gebührt den Entwicklern viel Lob.

Essen fassen!

Überfordernd wirkt anfangs auch die Menüführung. Fast zwei Dutzend Anzeigen, Buttons und Hebel drängen sich in den vier Ecken des Bildschirms. Die wenigsten werden wirklich benötigt, einige dienen ohnehin zweifelhaften Features. Ein Beispiel: Das Hunger-O-Meter zeigt die Füllhöhe des Lindwurmmagens an. Bevor die den Nullpunkt erreicht, muss der Drache zu einem Imbiss in Form eines Gegners gebeten werden. Taste „E" (für „eat"), Rechtsklick aufs Opfer, fertig. Das ist weder fordernd noch sonderlich sinnvoll in den Spielablauf eingebunden, sondern schlichtweg eine immer wiederkehrende Pflichtübung. Nur ein Detail, aber leider eines von vielen.

Nichts für Sammler

Der **Diablo**-Effekt greift trotzdem. Im Sekundentakt werden Monster gemeuchelt und Erfahrungspunkte gesammelt, die nach und nach die Fähigkeiten verbessern. Der Drache hält mehr aus, flattert schneller von A nach B und lernt neue Zaubersprüche. So beschwört er eine Horde Zombies, die ihm im Kampf zur Seite stehen, lässt einen Steinhagel niedergehen oder gar einen Vulkankrater aus dem Boden wachsen. Welche Formeln im Zauberbuch stehen, hängt davon ab, welche Echse bei Spielbeginn auserkoren wurde. Zur Wahl stehen der Feuerdrache Annoth, sein eisiger Kollege Barroth und der Nekromant Morrogh; die Unterschiede sind allerdings minimal.

Einen Motivationsfaktor haben die Entwickler leider nicht von **Diablo** übernommen: die Jagd nach besserer Ausrüstung. Es gibt weder Waffen noch Tränke noch Rüstungen und nur gelegentlich finden sich Energiekugeln, die die Charakterwerte des schuppigen Helden steigern.

Es war einmal ... was?

Der Missionsablauf unterscheidet **The I of the Dragon** wohl am meisten vom Vorbild **Diablo**: In der weitgehend linearen Kampagne gilt es, zwölf umfangreiche Areale feindfrei zu räumen. Damit diese das auch bleiben, müssen an bestimmten Punkten Festungen angelegt werden. Das geht ähnlich wie die beschriebene Nahrungsaufnahme beinahe von selbst. Außerdem gibt es regelmäßig Zusatzaufträge, für die Sie etwa einen besonders starken Obermotz rösten oder ein bestimmtes Artefakt finden sollen. Bei solchen Gelegenheiten rufen die Entwickler mit kleinen Zwischensequenzen die ansonsten etwas vernachlässigte Hintergrundstory wieder in Erinnerung, die vom Drachen als Retter des Fantasy-Reichs erzählt.

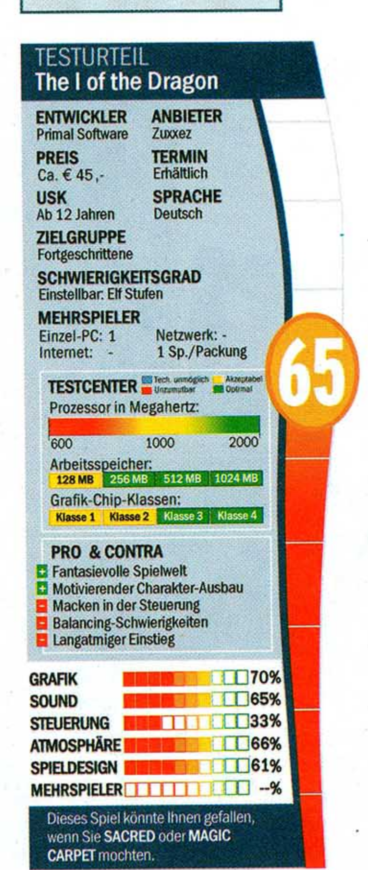
RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Viel zu zäher Einstieg, komplizierte Steuerung – schade um das einfallsreiche Spielkonzept.

Um nachzuvollziehen, welches Problem **The I of the Dragon** am ärgsten plagt, brauchen Sie nur die aktuelle PC-Games-DVD und fünf Minuten Zeit. Installieren Sie die Demo, starten Sie den Probelevel und drücken Sie „H". Was dann auf Ihrem Bildschirm prangt, ist nicht etwa eine Formelsammlung zur Quantenphysik, sondern die „KURZerklärung" der Steuerung. Für ein Action-Rollenspiel ist die einfach viel zu umständlich geraten. Das verlangsamt den ohnehin sehr zähen Einstieg noch weiter. So werden nur wenige Geduldige lange genug durchhalten, um mitzuerleben, dass das Abenteuer im späteren Spielverlauf tatsächlich so etwas wie Spaß macht, wenn der Drache mehr als nur eine Hand voll Zauberformeln im Repertoire hat und nicht mehr gegen zu groß geratene Schnecken antreten muss. Schade um ein einfallsreiches Spielkonzept und eine erfrischend andere Fantasy-Welt.



TESTURTEIL
The I of the Dragon

ENTWICKLER	ANBIETER
Primal Software	Zuxxez
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Elf Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

65

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 600 – 1000 – 2000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Fantasievolle Spielwelt
- \+ Motivierender Charakter-Ausbau
- − Macken in der Steuerung
- − Balancing-Schwierigkeiten
- − Langatmiger Einstieg

Kategorie	Wertung
GRAFIK	70%
SOUND	65%
STEUERUNG	33%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SACRED** oder **MAGIC CARPET** mochten.



POLITIK In den Städten der Spielwelt sollten Sie sich nicht mit jedem NPC anlegen, da Sie sich so binnen kurzer Zeit viele Feinde machen.

Beyond Divinity

In diesem Action-Rollenspiel wählen Sie nicht zwischen Gut und Böse – Sie spielen einfach beides.

Stellen Sie sich vor, jemand würde Caroline Beil und Lisa Fitz auf Lebenszeit zusammenketten – Zickenterror vorprogrammiert. Um ein ähnliches Schicksal dreht sich das Action-Rollenspiel **Beyond Divinity**. Ein strahlender Held zog aus, um Dinge zu tun, die Helden eben so tun: Das Böse vernichten, in Drachenblut planschen und eine fesche Prinzessin ehelichen – dummerweise geriet der Knilch dabei in die Fänge eines bösartigen Dämons, der seine Seele kurzerhand mit der eines Todesritters verknotete. Verständlich, dass die beiden sich nicht riechen können und ausziehen, ihrem Peiniger gehörig die Meinung zu geigen.

Man lernt nie aus

Bevor Sie das ungleiche Paar jedoch durch allerlei verwinkelte Dungeons scheuchen dürfen, bestimmen Sie erst einmal die Charakterklassen Ihrer Schützlinge und machen sie zu Kriegern, Magiern oder Überlebenskünstlern – jeweils definiert durch sechs Charakterwerte von Stärke bis Intelligenz. Im Laufe des Abenteuers steigen die Recken dann durch gewonnene Kämpfe oder erledigte Quests in höhere Erfahrungsstufen auf und Sie dürfen Ihren Krieger im Umgang mit Hieb- und Stichwaffen schulen oder Ihrem Magier die heißesten Feuerzauber beibringen. Einige NPCs fungieren außerdem als Lehrkräfte und schalten gegen Bares weitere Fertigkeiten frei. Das Fähigkeitensystem von **Beyond Divinity** ist damit zwar komplexer als etwa in **Diablo 2** oder auch **Sacred**, bleibt aber dennoch überschaubar und zugänglich.

Echtzeit-Hektik

In den Kämpfen gegen Skelette, Riesenspinnen und allerlei anderes Fantasy-Getier herrscht weniger Ordnung. Scharmützel werden grundsätzlich in Echtzeit ausgetragen und verlangen schnelle Reflexe beim zeitigen Klick auf Zaubersprüche und Heiltränke. Lediglich die Pausieren-Funktion schafft etwas

Divine ... oder Beyond?

- **Beyond Divinity** stammt wie **Divine Divinity** von den Larian Studios und basiert auf einer erweiterten Fassung der **Divinity**-Engine.
- **Beyond Divinity** ist kein offizieller Nachfolger, spielt aber im gleichen Fantasy-Universum.
- Laut Aussage der Larian Studios wird es definitiv ein **Divine Divinity 2** geben – der Termin ist noch ungewiss.

SUCHSPIEL In solchen Räumen verkommt die Suche nach wichtigen Objekten oftmals zum Glücksspiel.



DICKES DING Solch dicke Brocken fordern Ihren Recken einiges an Durchsetzungsvermögen ab.

LICHTBLICK Hübsche Magie-Effekte sind die Highlights der ergrauten Grafik-Engine von Beyond Divinity.

Ruhe im Getümmel und gibt Ihnen Zeit zum Aufatmen und Planen. Leider macht die zwar zoom-, aber nicht drehbare Perspektive des Spiels das gezielte Auswählen eines Gegners oftmals unmöglich, wenn diese quasi „übereinander" stehen. Überhaupt ist die Steuerung eines der größten Mankos von **Beyond Divinity**, denn oftmals müssen Sie kleine Schlüssel aufklauben oder Risse im Mauerwerk ausfindig machen. Da sich nicht auf Knopfdruck alle interaktiven Objekte im Bildausschnitt anzeigen lassen, bleibt des Öfteren ein Schalter für mehrere Stunden unentdeckt und Goldsäckchen verstauben hinter nur leidlich transparenten Wänden.

Im Genre nichts Neues

Ganz auf sich allein gestellt ist Ihr Helden-Duo übrigens nicht. In den Dungeons verstecken sich so genannte Beschwörungspuppen, mit denen sich ergebene Helferlein heraufbeschwören lassen, die – solange Sie am Leben sind – wie vollwertige Party-Mitglieder funktionieren und sich individuell einkleiden oder bewaffnen lassen. Doch auch diese für ein Action-Rollenspiel neuartige Gruppendynamik hievt **Beyond Divinity** nicht in die absolute Spitzenklasse. Zu eintönig sind die Aufträge, zu schnell gehen einem die immer gleichen Sticheleien der Protagonisten auf die Nerven, zu sehr hängt der Ausgang der Kämpfe vom Zufall ab. Vor allem aber sorgen die zahlreich versteckten Fallen für Frust. Oftmals segnet Ihr Gespann nach dem Betreten eines Raumes urplötzlich das Zeitliche, da Sie vorher einen Schalter hätten umlegen müssen. Speichern Sie also regelmäßig den Spielstand, das schont Ihr Nervenkostüm. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Beyond Divinity zehrt an den Nerven.

Ich mag selbstironisch inszenierte Geschichten – deshalb gefällt mir **Beyond Divinity** ausgesprochen gut. Auch wenn es die Designer mit „witzigen" Dialogen etwas übertrieben und ich dem Todesritter mehrfach am liebsten das anämische Schandmaul gestopft hätte. Der Ritterschlag bleibt dem Spiel jedoch durch sein unausgegorenes Leveldesign verwehrt. Auch die Kämpfe sind zu stark zufallsabhängig. Viele Scharmützel gewann ich nach mehreren Anläufen, ohne die Taktik geändert zu haben. Ausgehungerte **Diablo**-Fans, die auch in **Sacred** schon jeden Stein dreimal umgedreht haben, sollten aber einen Blick riskieren – und regelmäßig speichern.

TESTURTEIL
Beyond Divinity

ENTWICKLER Larian Studios
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 01.04.2004
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 1.200 1.800

Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Witziges Szenario
- + Zugängliches Charaktersystem
- + Fordernde Rätsel
- – Frust verursachende Fallen
- – Steuerung nicht perfekt

GRAFIK	74%
SOUND	82%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SACRED** oder **DIABLO 2** mochten.



GRABRÄUBER Samuel schreckt auch vor dem Abstieg in düstere Grabkammern nicht zurück.

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele

DEMO

Immer den Leichen nach: Auf den Pfaden toter Verwandter wandelnd, lüften Sie in diesem Adventure dunkle Familiengeheimnisse.

Samuel Gordon hatte sich geschworen, nie wieder auf das Familienanwesen Black Mirror in der tiefsten englischen Provinz zurückzukehren, nachdem seine Frau in dem Schloss ums Leben gekommen ist. Aber der mysteriöse Tod seines Großvaters treibt den gebrochenen Mittdreißiger in den Schoß der Familie zurück. Starb der rüstige Rentner doch nicht etwa an einem Herzinfarkt, sondern an den Folgen eines Fenstersturzes aus seinem Arbeitszimmer. Bei den Nachforschungen trifft Samuel dann auf zwielichtige Provinzler und deckt reihenweise okkulte Geheimnisse auf ...

Die gute alte Zeit

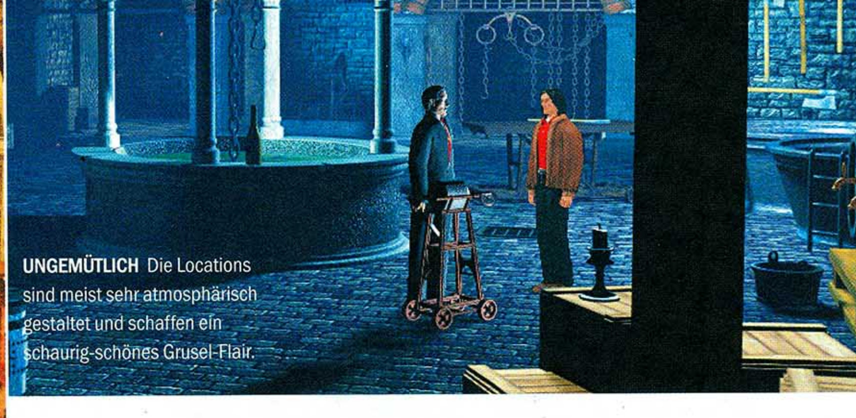
Von nun an ist es Ihre Aufgabe, Samuel in diesem Point&Click-Adventure durch detailreich gestaltete Schauplätze vom Schlossgarten bis hinein in unterirdische Katakomben zu dirigieren. Stoßen Sie in den Kulissen auf obligate Objekte, werden diese mit einem Linksklick untersucht oder eingesammelt – ein Rechtsklick ermöglicht hin und wieder weitere Interaktionen und fördert beispielsweise ein Buch zutage, das an die Unterseite einer Schreibtischschublade geklebt wurde. Besonders komfortabel: Via Doppelklick überspringen Sie lange Laufwege zu den Ausgängen des aktuellen Bildausschnitts, welche sich sogar auf Knopfdruck einblenden lassen.

Nadel im Heuhaufen

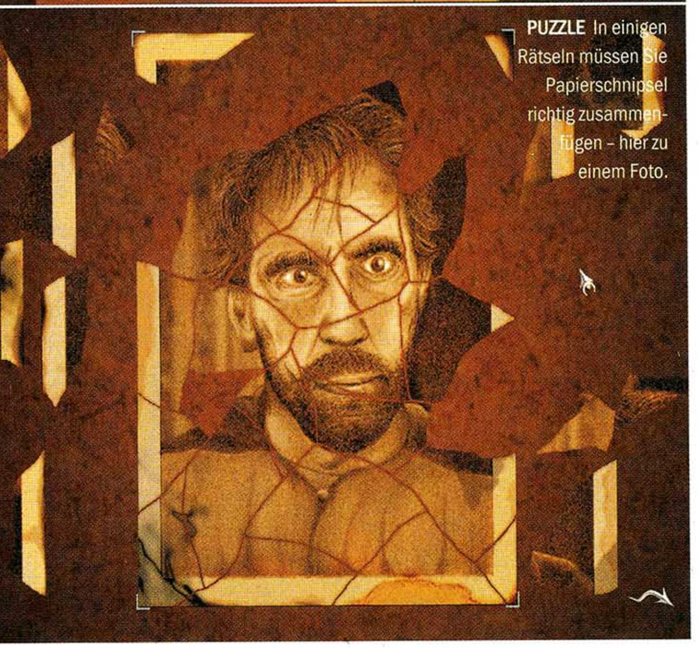
Ein ähnliches Feature sehnt man sich mitunter für mikroskopisch kleine, aber lösungsrelevante Gegenstände herbei. Neben der zuweilen enervierenden Suche nach solch gut versteckten Hotspots kostet auch die Steuerung von **Black Mirror**



HOBBYSCHNÜFFLER Im Arbeitszimmer seines Großvaters sucht Samuel nach Hinweisen.



UNGEMÜTLICH Die Locations sind meist sehr atmosphärisch gestaltet und schaffen ein schaurig-schönes Grusel-Flair.



PUZZLE In einigen Rätseln müssen Sie Papierschnipsel richtig zusammenfügen – hier zu einem Foto.

So spielt sich Black Mirror

An dieser Stelle des Spiels möchte Samuel im Müllcontainer eines Arztes herumschnüffeln. Nichts leichter als das.



1 Im örtlichen Pub wirbt Samuel zunächst einen freundlichen Helfer an, der den Doktor für eine gewisse Zeit ablenken soll.



2 Während der Arzt in ein Gespräch verwickelt wird, durchstöbert Samuel die Leichenhalle und findet eine Abdruckform …



3 … mit der sich in Windeseile ein Abdruck des Container-Schlüssels erstellen lässt, der neben dem Ausgang baumelt.



4 Nachdem der nachgemachte Schlüssel fertig ist, öffnet Samuel neugierig den Container und staunt nicht schlecht.

manche Spielminute, da Sie meistens nur die linke Maustaste benötigen, manchmal aber doch nur ein Rechtsklick weiterhilft. Das wiederholte Abklopfen von Gegenständen wird damit zur Routine, der ein bitterer Beigeschmack künstlicher Spielzeitverlängerung anhaftet.

Wink mit dem Zaunpfahl

Dafür sind die eigentlichen Rätsel stets fair. Das gilt sowohl für die Kombinationsrätsel als auch für diverse Logikpuzzles, in denen Sie die Funktionsweise altertümlicher Schalttafeln ausbaldowern müssen. Wer die Dialoge aufmerksam verfolgt und herumliegende Manuskripte studiert, erhält zu jeder Kopfnuss hilfreiche Hinweise. Zu simpel wird's dennoch nicht – selbst versierte Adventure-Spieler sind mit **Black Mirror** mühelos 15 Stunden und länger beschäftigt.

Kein Grund zum Fürchten

Überzeugt das Rätseldesign auf Anhieb, kommt die Grusel-Story nur langsam in Fahrt.



Zu undurchsichtig beginnt die Geschichte, zu schwer fällt die Identifikation mit den steif herumstaksenden Charakteren. **Black Mirror** erreicht so zwar zu keiner Zeit die Güteklasse eines **Alone in the Dark**, fesselt nach einiger Spielzeit dennoch bis in die Abendstunden – nicht zuletzt dank der erstklassigen deutschen Synchronisation mit motivierten Sprechern. Samuel beispielsweise wird von David Nathan gesprochen, der auch Johnny Depp seine Stimme leiht.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Black Mirror

ENTWICKLER Unknown Identity
ANBIETER DTP
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 02.04.2004
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 200 400 800
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Klassisches Adventure-Feeling
+ Faire Rätsel
+ Sehr gute Synchronisation
- Steuerung unnötig kompliziert
- Mitunter sehr kleine Objekte

GRAFIK	70%
SOUND	87%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RUNAWAY** oder **GABRIEL KNIGHT 3** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Black Mirror macht fast alles richtig – fast alles.

Die internationale Fachpresse strafte **Black Mirror** mit größtenteils durchschnittlichen Bewertungen ab. Ein untrüglicher Beweis dafür, dass gerade die Qualität storylastiger Spiele mit der Synchronisation steht und fällt. Deutsche Gehörgänge bleiben glücklicherweise von lustlos vorgetragenen Dialogen verschont und so wäre **Black Mirror** dank des gelungenen Rätseldesigns theoretisch ein Point&Click-Adventure, wie es nicht besser sein könnte. Wären da nicht die eigentlich unnötige Rechtsklickerei, die mitunter etwas sterile Optik und das **Runaway**-Syndrom; denn auch hier können Sie manche Objekte erst aufklauben, sobald bestimmte Dialoge geführt wurden. Nichtsdestotrotz sollten sich Adventure-Liebhaber das Spiel nicht entgehen lassen. Und wem der Slapstick-Humor von **The Westerner** partout nicht zusagt, findet hier eine erwachsene Alternative.

Sacred **Multiplayer**



STARTSCHUSS Hier startet das „Freie Spiel". Das obere Portal führt nach Schönblick, die anderen in die restlichen Teile der Welt.

Sacreds Multiplayer-Modus sieht von Diablo nur noch den Staub.

Die Parallelen zu **Diablo 2** sind unverkennbar. Nicht nur spielerisch, sondern auch technisch: Das Battle.Net stürzte nach Verkaufsstart ein wie ein Kartenhaus – und dasselbe Schicksal ereilt gerade die Ascaron-Server. Im Netzwerk funktioniert **Sacred** jedoch tadellos. Dort löst man die Einzelspieler-Kampagne kooperativ mit bis zu drei zusätzlichen Mitspielern. Doch nach wenigen Spielminuten kratzt man sich am Kopf: Quest-Belohnungen gibt's nur für denjenigen, der mit dem NPC plaudert (während der Rest zuschaut und Däumchen dreht); ein Tauschfenster für den Handel zwischen Spielern fehlt, genauso wenig wird aufgesammeltes Gold automatisch untereinander aufgeteilt. Eine weitere Spielvariante ist das „Freie Spiel", bei dem bis zu 16 Abenteurer teilnehmen und sich mittels Teleporter vom Start weg in jedes beliebige Fleckchen Ancarias beamen. Und schließlich gibt es da den PvP-Modus: Einzelne Spieler oder Teams duellieren sich gegenseitig. Alle Modi leiden unter fehlendem Balancing. So sind die Gegner zwar stärker, aber Heiltränke genauso rar, als würde man alleine spielen. Das ist nichts, das sich nicht mit ein, zwei Patches nachbessern ließe …

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Sacred

ENTWICKLER Ascaron	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 16
Internet: 16 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.800 — 2.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Viele Spielmodi
+ Internet-Spiel kostenlos
- Überlastete Internet-Server
- Schlechte Spiel-Balance
- Unausgereiftes kooperatives Spiel

GRAFIK	78%
SOUND	78%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	85%
EINZELSPIELER	85%

48

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **DUNGEON SIEGE** mochten.

Schizm 2: **Trügerische Wahrheit**



RATLOS Aus diesen vier Podesten soll eine Brücke entstehen. Dann schauen Sie mal, wie Sie das machen.



RUNDUMSICHT Das Adventure nutzt die NOLF-2-Engine und spielt sich wie ein Ego-Shooter.

Ein Mathe-Leistungskurs ist die ideale Voraussetzung für Schizm 2.

Erinnern Sie sich an das hämische Grinsen Ihres Mathematik-Lehrers, der Ihnen stets die Ratlosigkeit ansah? So müssen die Macher von **Schizm 2** während der Arbeit dreingeschaut haben, denn an diesem Spiel werden Sie verzweifeln. Dabei beginnt das Abenteuer vielversprechend: Sie erwachen an Bord eines Raumschiffes und wissen weder wo noch wer Sie sind. Das „Wo?" klärt sich schnell, für das „Wer?" müssen Sie allerlei Logikpuzzles im **Myst**-Stil hinter sich bringen. In einem der einfacheren gilt es, vier unterschiedlich hohe Podeste horizontal auszurichten. Warum Sie das tun, sagt Ihnen niemand – auch nicht, dass die Podeste mit jedem Klick in größeren Schritten gen Himmel schießen. Derart allein gelassen, absolvieren Sie unzählige, weit schwerere Aufgaben, machen sich Notizen, die für Außenstehende so kryptisch aussehen wie Hieroglyphen, und würden sich ohne die passable Sci-Fi-Story zu Tode langweilen. Die hält dank guter Synchronisation bei Laune, ist aber auch kein Kaufgrund für dieses Spiel, das neben Leidensfähigkeit auch viel Freizeit voraussetzt.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Schizm 2

ENTWICKLER Detalion	**ANBIETER** Pointsoft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.000 — 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche Grafik
+ Nette SciFi-Story
- Extrem hoher Schwierigkeitsgrad
- Kaum Hinweise
- Ausschließlich Logikpuzzles

GRAFIK	81%
SOUND	74%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	--%

56

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SCHIZM** oder **URU** mochten.

NWN **Hordes of the Underdark**



MEHR FÜRS AUGE Die Polygon-Figuren sind zwar noch immer recht eckig, doch die Grafik hat mit dem Add-on einen kleinen Sprung nach vorn gemacht.

300 Waffen, 80 Talente, 40 Zaubersprüche – das und mehr ist neu.



Gäbe es diese wahnsinnigen Zauberer nicht, Rollenspieler wären längst arbeitslos. Im zweiten **Neverwinter Nights**-Add-on ist es der Magier Halastar Blackcloak, der unter Waterdeep einen Dungeon buddelt und damit eine Verbindung zu Underdark, der Heimat der Dunkelelfen, herstellt. Sie starten mit Level 15, um die Katastrophe einzudämmen – das ist für **D&D**-Verhältnisse ziemlich hoch, doch bis zum Ende – nach ungefähr 20 Stunden – stehen Ihre Charaktere mit Stufe 30 den Göttern in nichts nach. Diesmal gehen Sie nicht als Duo auf Tour, sondern zu dritt: Entweder nehmen Sie Helden aus dem Original mit oder Sie lassen neue Figuren, etwa eine Dunkelelfin, in die Helden-Party. Schön: Die ausgeprägte Persönlichkeit der Figuren verstärkt die Glaubwürdigkeit der spannenden Story. **Hordes of the Underdark** fügt zu den sechs vorhandenen Prestige-Klassen des ersten Add-ons **Schatten von Undernzit** ebenso viele hinzu. Da ist zum Beispiel der Shifter, der Monstergestalt annimmt, oder der Red Dragon Disciple, dem im Spielverlauf Flügel wachsen – unter dem Strich also viel Raum zum Aus- und Herumprobieren. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Hordes of the Underdark

ENTWICKLER Bioware	**ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 64
Internet: 64 1 Sp./Packung

86

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 – 1.300 – 1.800

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Coole Prestige-Klassen
- + Spannende Story
- + Leicht verbesserte Grafik
- + Neue Editor-Toolsets
- − Schwierigkeitsgrad sehr hoch

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ICEWIND DALE** oder **SACRED** mochten.

SUCHER – TREIBER – JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen – den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung – der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.









In Ludo Est



Challenge Everything



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

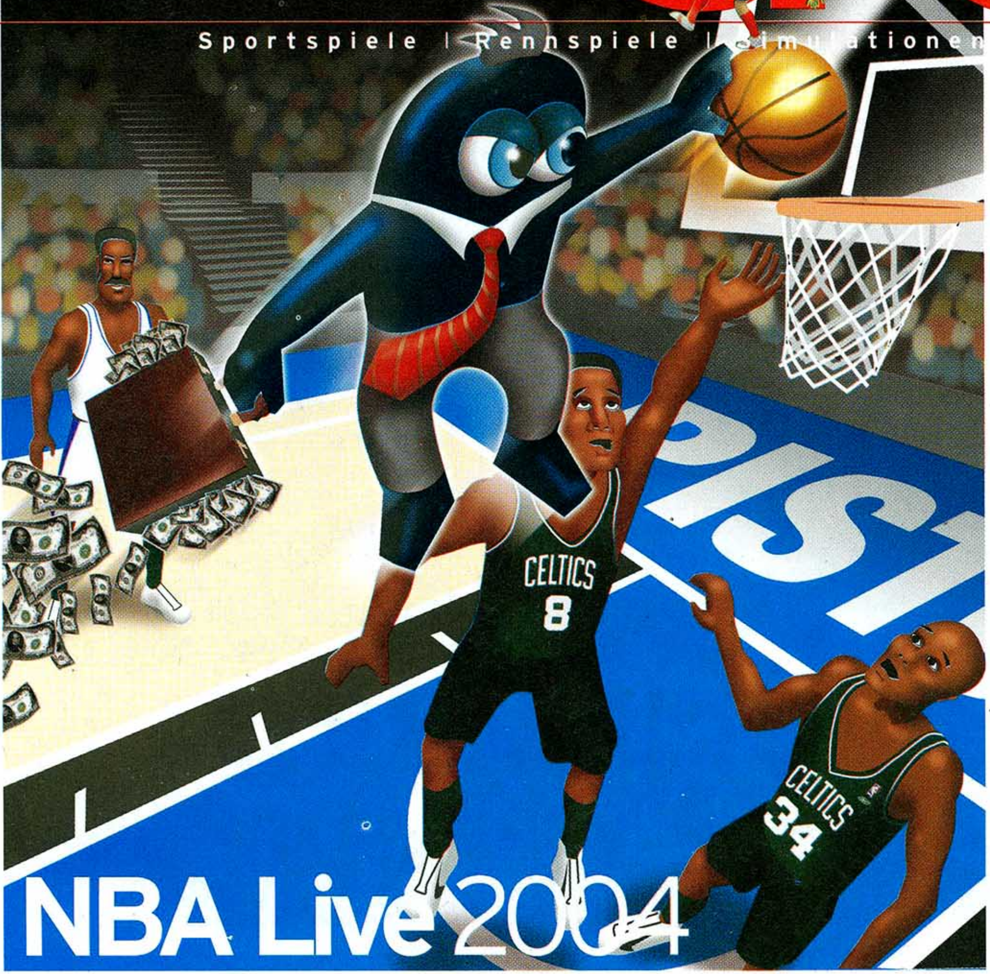
PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™



NBA Live 2004

Basketball spielt in der deutschen Sportlandschaft keine wirklich bedeutende Rolle, und so ist es kaum verwunderlich, dass der **NBA Live**-Serie hierzulande nicht halb so viel Aufmerksamkeit zuteil wird wie beispielsweise **FIFA**. Nichtsdestotrotz: **NBA Live** spielt seit Jahren qualitativ in derselben Liga wie seine EA-Sports-Kollegen. Das sehen die PC-Games-Leser genauso: 88 Prozent empfehlen den Kauf uneingeschränkt, nur 12 Prozent sprechen sich dagegen aus. Zu den absoluten Stärken zählen die unglaublich detaillierte Grafik, die präzise Steuerung sowie der spannende neue Dynasty-Modus.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Der Dynasty-Modus wird ein Schwerpunkt."

PC Games: In NBA Live 2004 hatte das Off-the-Ball-System Premiere. Wollt ihr dabei bleiben?

Tschirner: „Wir werden an Off-the-Ball festhalten."


TIM TSCHIRNER ist Produzent bei EA Sports.

PC Games: Kommt eine PC-Version von **NBA 2005**?

Tschirner: „Ja, **NBA Live 2005** ist definitiv für PC geplant."

PC Games: Was sind die wichtigsten Vorteile eures neuen Motion-Capturing-Systems?

Tschirner: „Das 10-Mann-Motion-Capturing, das wir für **NBA Live 2004** erfunden haben, ermöglicht deutlich bessere Raum-Aufteilung, genauere Spielzüge und Off-the-Ball. Wir werden diese Methode für **NBA Live 2005** weiter verbessern."

PC Games: Viele Hardcore-Spieler stören sich an der übertrieben hohen Zahl an Dunks. Woran liegt es, dass die meisten Punkte aus nächster Nähe erzielt werden?

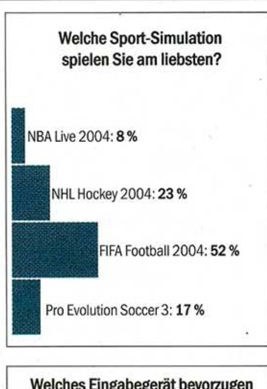
Tschirner: „Auf höheren Schwierigkeitsgraden ist es schon in **NBA Live 2004** nicht so leicht, sich durch die Abwehrreihen zu dribbeln, aber wir werden diesen Aspekt dennoch weiter balancieren. Noch können wir allerdings nichts Näheres dazu enthüllen."

PC Games: Wie wollt ihr den Dynasty-Modus in **NBA 2005** weiterentwickeln?

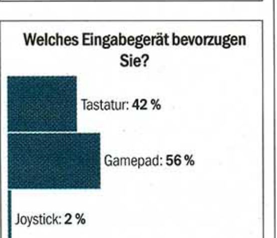
Tschirner: „Der Dynasty-Modus wird auf jeden Fall ein Schwerpunkt von **NBA Live 2005**. Allerdings können wir zu diesem Zeitpunkt noch keine Einzelheiten verraten."

UMFRAGE

Welche Sport-Simulation spielen Sie am liebsten?



Welches Eingabegerät bevorzugen Sie?



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie NBA Live 2004 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Einzigartig flüssige Animationen
2. Dynasty-Modus motiviert trotz Schwächen
3. Präzise Steuerung
4. Bessere Spielzüge dank Off-the-Ball
5. Authentische Atmosphäre

−
1. Monotone Kommentare
2. Unnatürlich hohe Block-Frequenz
3. Niedrige Menü-Auflösung
4. Stellenweise zu anspruchsvoll für Einsteiger
5. Wenig echte Neuerungen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTIAN VENTURI, Azubi aus Darmstadt:
„Das Spiel hat mich von der ersten Minute an gepackt und auf den Court gerissen. Ich bin von der Atmosphäre und der Darstellung sehr begeistert. Die KI ist diesmal sehr gut gelungen. Ob Einsteiger oder Profi, man hat es immer schwer, einen Korb zu erzielen."

MARCEL TIEDEMANN, Azubi aus Oerel:
„Das Sportspiel des Jahres! Es ist einfach alles perfekt. Die Soundkulisse vermittelt einem glaubhaft das Gefühl, als wäre man selbst in der Halle. Alle Stars sind bis ins Detail nachgebildet. Und wenn Shaq zum Dunk ansetzt, hat man Angst um den Korb."

JAN DIESFELD, Schüler aus Bocholt:
„**NBA Live 2004** bietet keine großen Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger. Es ist zwar besser (Grafik, Animationen), doch rechtfertigt das nicht den Kauf, wenn man bereits die 2003-Version besitzt. Wenn nicht, sollte man aber unbedingt zugreifen."

STEFAN GERSTENBERG, Schüler aus Isernhagen:
„Kleinere Detailverbesserungen machen **NBA 2004** noch besser als den Vorgänger. Auch die Animationen sind realistischer. Der Soundtrack steht mal wieder außer Frage, der absolute Hammer! Und der Kommentar ist umfangreicher als zuvor."



Michael Schumacher
World Tour Kart 2004

Schumi à la Kart: **Mit Zweitaktmotor und 100 ccm unter der Haube** knattern Sie mit dem Formel-1-Weltmeister um die Wette.

Schon vor 20 Jahren sahen ihn seine Konkurrenten meistens nur von hinten. Damals drehte Klein-Schumi noch keine Runden auf dem Hockenheimring oder in Interlagos, sondern machte die Kartbahnen der Republik unsicher und heimste einen Titel nach dem anderen ein.

Bei **Michael Schumacher World Tour Kart 2004** können Sie es dem amtierenden F1-Weltmeister gleichtun und in motorisierten Seifenkisten über acht fiktive Indoor- und Outdoor-Kartbahnen auf der ganzen Welt heizen.

Klassen-Kampf

Das Streckendesign der Kurse genügt gehobenen Ansprüchen, stellt aber blutige Anfänger und alte Kart-Hasen gleichermaßen zufrieden – den drei Rennklassen sei Dank. Während Neulinge in der simplen Fun-Klasse ganz gemütlich ihre Runden drehen, fahren Profis gleich um die Weltmeisterschaft in der 100ccm- und 200ccm-Klasse. Hier warten nicht nur härtere Konkurrenten, sondern auch um einiges flottere Gefährte. Zwar gibt es weder Schadensmodell noch Boxenstopps und keinerlei Tuning-Optionen, dafür ist das Fahrgefühl halbwegs realistisch. Vom Simulationsgrad eines **DTM Race Driver** oder **Grand Prix 4** ist **Michael Schumacher World Tour Kart 2004** aber meilenweit entfernt. Bis man mit seinem Gefährt in der höchsten Rennklasse unfallfrei und als Erster über die Ziellinie rollt, bedarf es dennoch einiger Übungsrunden. Was auch an der sehr direkten Steuerung liegt, die zu manch unfreiwilliger Kollision mit der Streckenrandbegrenzung oder anderen Rennfahrern führt. Zum Glück haben Sie die Möglichkeit, sich im freien Training oder beim Zeitfahren mit den einzelnen Kursen vertraut zu machen. Mit neuen Bestzeiten schalten Sie darüber hinaus andere Reifentypen, Renn-Overalls und Kart-Lackierungen frei.

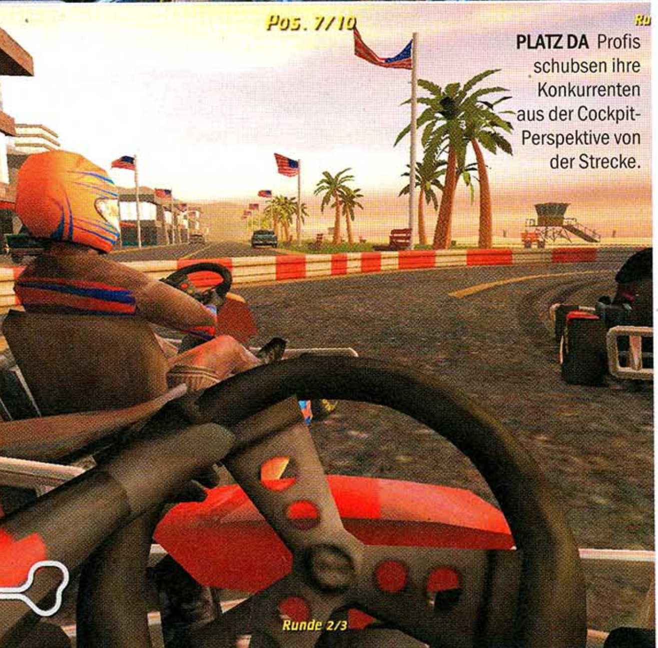
Rudel-Rasen

Im Vergleich zum optisch eher biederen Vorgänger **Schumacher Racing World Kart** haben die Entwickler die Grafik ordentlich aufpoliert. Die Rennstrecken strotzen nur so vor Details. Funkenflüge, Bremsspuren, aufsteigender Rauch und am Horizont vorbeischwebende Hubschrauber sorgen für zusätzliche Atmosphäre, was man von den Kart-Piloten nicht behaupten kann. Diese sitzen meist stocksteif in ihrem Wagen und bewegen sich auch bei heftigen Kurvenfahrten kaum. Ärgerlich! Gute Nachrichten hingegen für Freunde gepflegter Mehrspieler-Rasereien: Übers Netzwerk und Internet können Sie mit bis zu sieben Kontrahenten ordentlich Gas geben. Besonders schnelle Zeitgenossen dürfen ihre Rundenrekorde sogar auf die offizielle Homepage stellen und sich Bestzeiten anderer Kart-Piloten auf die Festplatte ziehen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



BERG-UND-TAL-FAHRT Die Computergegner fahren meist in Reih und Glied. Überholversuche sind selten.



PLATZ DA Profis schubsen ihre Konkurrenten aus der Cockpit-Perspektive von der Strecke.

Wok WM

Es gibt etwas, das ist so lustig, dass man es kaum auszusprechen wagt in der Angst, sich anschließend totzulachen: Stellen Sie sich mal vor, auf einer chinesischen Pfanne sechs Eiskanäle hinunterzurutschen! Sie leben hoffentlich noch. Jedenfalls ist das der Spielinhalt der **Wok WM**. Zur Auswahl stehen drei Modi, nämlich Zeitfahren, Einzelrennen und Vierbahnentournee. Hier nimmt Ihre Pfanne Schaden, wenn Sie unsauber um Ecken rauschen. Doch richtiges Schliddern funktioniert aus zwei Gründen kaum: Erstens lässt sich die Steuerung auch dann nicht nachvollziehen, wenn man sich viel Mühe gibt; zweitens ruckelt die Grafik trotz Minimalqualität so stark, dass man nie so genau weiß, wie schnell man eigentlich gerade ist. Das Einzige, worin die **Wok WM** Weltmeister-Qualitäten zeigt, ist also Folgendes: Kaum ein Spiel schafft es, so viel Schlechtes auf einer CD unterzubringen. Während Sie auf den sechs Kursen schliddern wie in Zeitlupe, spielt der **TV Total**-Sprecher Papagei und krächzt phänomenal witzige Sprüche wie „Wok it, Baby!" – schnell möchte man die Pfanne ein zweites Mal zweckentfremden.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Wok WM

ENTWICKLER bhv Kaarst	**ANBIETER** BHV
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 500 800
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Halbwegs günstiger Preis
- – Katastrophale Steuerung
- – Wenig Spielumfang
- – Ruckelgrafik
- – Nervige Sprachausgabe

GRAFIK	20%
SOUND	5%
STEUERUNG	6%
ATMOSPHÄRE	9%
SPIELDESIGN	10%
MEHRSPIELER	--%

10

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SOUL RIDE** oder **SPEEDBOAT RASER EUROPA** mochten.

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



Kurzweiliger Fun-Raser für Einsteiger und Profis mit spaßigem Mehrspielermodus

Zwar ist **Michael Schumacher WTK 2004** bei weitem nicht so weltmeisterlich wie sein Namensgeber, Spaß macht die Jagd nach neuen Bestzeiten und WM-Punkten trotzdem – was in erster Linie an dem abwechslungsreichen Streckendesign und dem anpassbaren Schwierigkeitsgrad liegt. Hier kommen sowohl Fahranfänger als auch Profis auf ihre Kosten. Und die sind im Fall von **Michael Schumacher World Tour Kart 2004** mit fairen 20 Euro ziemlich gering! Ärgerlich nur, dass manche PC-Piloten auf einigen Strecken stets an der gleichen Stelle in den Reifenstapel brettern oder oftmals wie Perlen an der Schnur um die Kurse tuckern. Und auch die Steuerung hätte weniger direkt ausfallen dürfen.

TESTURTEIL
World Tour Kart 2004

ENTWICKLER 10tacel/Inverse	**ANBIETER** Big Ben
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8 1 Sp./Packung

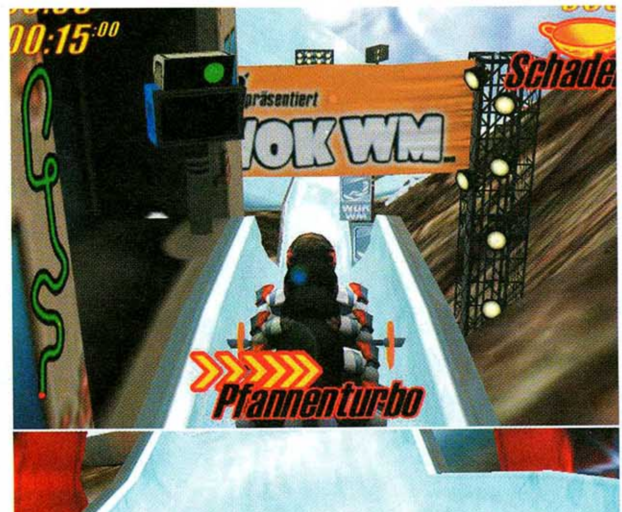
70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 1.000 1.800
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Variabler Schwierigkeitsgrad
- + Spaßiger Mehrspielermodus
- – Kein Schadensmodell
- – Etwas ungenaue Steuerung
- – Kleine KI-Mängel

GRAFIK	72%
SOUND	63%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RACING WORLD KART 02** oder **MOORHUHN KART** mochten.



AUF DIE PLÄTZE... Beim Start des Rennens kommt es aufs richtige Timing an.



RUCKEL-ENGINE Die Grafik ist nicht nur hässlich, sondern ruckelt auch noch mächtig.

WÄHLE DEIN











Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres



Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle





Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



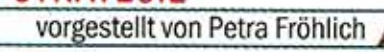
Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich









Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Fröhlich



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **87**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**



Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle





Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **85**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**



Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding





Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry** (dt.) setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **89**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **88**



Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**



Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004** (dt.) ist der neue König auf dem Multiplayer-Thron.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**





Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**

Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

NEUZUGANG
Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren. Erstklassige deutsche Synchronisierung!
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**

Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Sacred
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Pro Evolution Soccer 3
Das **PES**-Debüt für den PC avanciert auf Anhieb zum schärfsten **FIFA**-Konkurrenten seit Jahren. Mit etwas besserem Drumherum wäre **PES 3** sogar Genrereferenz. Für Sim-Puristen ist es auch so erste Wahl.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

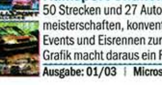


Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**

Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- **81**



Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- **82**



Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **84**



Black Hawk Down: Team Sabre
Elf spannende neue Einsätze hält Team Sabre für die Delta Force bereit: Sie jagen einen Drogenbaron in Kolumbien und vertreiben Rebellen im Persischen Golf. Wie schon im Hauptspiel fehlt es leider an spielerischer Abwechslung.
04/04 | Electronic Arts | ca. € 25,- **71**



C&C Generäle: Die Stunde Null
Die **Stunde Null** knüpft nahtlos an die Geschehnisse in **C&C Generäle** an: Westliche Allianz, Asiatischer Pakt und Internationale Befreiungsgruppe liefern sich erbitterte Scharmützel in 15 neuen Missionen mit elf zusätzlichen Einheiten.
11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **88**



DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- **83**



Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- **75**



Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- **85**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **80**



Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- **90**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **79**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **90**

NEUZUGANG

NWN: Horden des Unterreichs
Mit dem zweiten Neverwinter Nights-Add-on treten Sie gegen den Magier Halastar Blackcloak an. 300 neue Waffen und 40 Zaubersprüche sorgen für die nötige Stimulation des Sammeltriebs - freuen Sie sich auf weitere 20 unterhaltsame Stunden im D&D-Universum.
05/04 | Atari | ca. € 30,- **86**

NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- **84**

Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **80**

Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- **84**

Splinter Cell Mission-Pack
Dreimal Nachschub für Sam Fisher: Das Mission-Pack führt die Geschichte von **Splinter Cell** nach Nikoladzes Tod fort. Leider sind die Einsätze nur mangelhaft eingebunden - ohne Zwischensequenzen kommt die Atmosphäre nicht ganz rüber.
03/04 | Rondomedia | ca. € 15,- **78**

Vietcong: Fist Alpha
Als Teil des Green-Beret-Teams Fist Alpha dringen Sie in fünf neuen Missionen - die letzte davon ist in drei extralange Abschnitte unterteilt - in feindliches Vietcong-Gebiet vor. Verglichen mit dem Hauptspiel fehlt es leider an echten Neuerungen.
03/04 | Take 2 | ca. € 20,- **76**



Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.**
Ubisoft | ca. € 30,- **91**



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik.**
Eidos | ca. € 45,- **90**



EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- **89**



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**
Ubisoft | ca. € 20,- **88**



Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- **88**





EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland.**
Electronic Arts | ca. € 40,- **87**

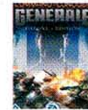


Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**



Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**



C&C Generäle Deluxe Edition
Deluxe - das heißt in diesem Fall: C&C Generäle plus Add-on Stunde Null. Drei Fraktionen mit individuellen Stärken und Schwächen laden zu perfiden Taktiken ein. Gerade der Mehrspielermodus ist nach wie vor ein Favorit im PC-Games-Netzwerk.
Electronic Arts | ca. € 50,- **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**



Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- **85**



Cultures: Die Abenteuerbox
In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.
NBG | ca. € 30,- **85**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt.** Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- **85**



Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin.** Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- **84**



Dark Age of Camelot: Bundle
Unsere Online-Rollenspiel-Referenz gibt es nun im Paket mit den beiden sehr guten Add-ons - hier stecken viele hundert Stunden Spielspaß drin. Ohne Flatrate dürfte das beim Kauf gesparte Geld also wohl komplett in die Provider-Rechnung fließen.
Wanadoo | ca. € 45,- **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 15,- **83**



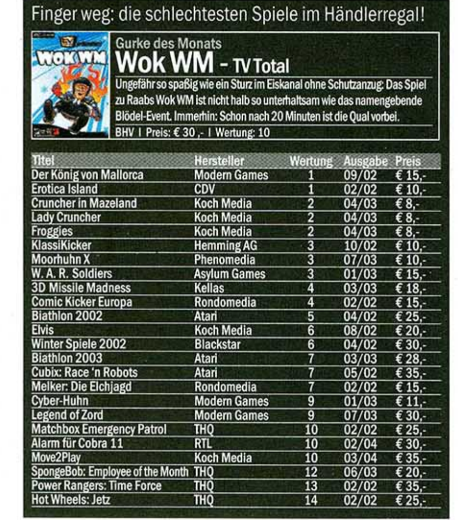
Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike.** Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**



Black Hawk Down - Gold Pack
Intensiver, teils beklemmender Ego-Shooter, der Sie unter anderem die Handlung des gleichnamigen Films nachspielen lässt. Das Add-on Team Sabre enthält zwei neue Kampagnen, in denen Sie unter anderem im kolumbianischen Dschungel gegen Drogenbosse antreten.
Electronic Arts | ca. € 45,- **80**



Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager Tycoon-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2, Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- **85**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Wok WM - TV Total
Ungefähr so spaßig wie ein Sturz im Eiskanal ohne Schutzanzug: Das Spiel zu Raabs Wok WM ist nicht halb so unterhaltsam wie das namengebende Blödel-Event. Immerhin: Schon nach 20 Minuten ist die Qual vorbei.
BHV | Preis: € 30,- | Wertung: 10

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W. A. R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Move2Play	Koch Media	10	03/04	€ 35,-
SpongeBob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Afrika Korps vs. Desert Rats	85	03/04	€ 50,-
Airline 69	46	02/04	€ 30,-
Alien Shooter	61	04/04	€ 15,-
Angel vs Devil	63	05/04	€ 20,-
Augustus	61	03/04	€ 40,-
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	30	04/04	€ 20,-
Bad Boys 2	70	05/04	€ 50,-
Battle Engine Agila	69	05/04	€ 45,-
Battlefield Vietnam	88	05/04	€ 50,-
Beyond Divinity	74	05/04	€ 40,-
Beyond Good & Evil	87	02/04	€ 45,-
Black Hawk Down: Team Sabre	71	04/04	€ 30,-
Castle Strike 1.1	77	04/04	€ 35,-
Championship Manager 03/04	68	03/04	€ 45,-
Colin McRae Rally 4	88	04/04	€ 45,-
Combat Mission 3	61	03/04	€ 45,-
Conan	65	04/04	€ 45,-
Counter-Strike: Condition Zero	68	05/04	€ 30,-
Crazy Machines	41	04/04	€ 10,-
Crazy Taxi 3	62	03/04	€ 30,-
Cunyngas	29	02/04	€ 13,-
Cypher	36	02/04	€ 40,-
Dark Age of Camelot	83	02/04	€ 25,-
Dark Fall	46	02/04	€ 15,-
Das große Ostalgie-Spiel	32	03/04	€ 15,-
Dawn of Aces 2	31	04/04	€ 15,-
Der Hobbit	68	02/04	€ 50,-
Der verborgene Kontinent	77	02/04	€ 40,-
Deus Ex: Invisible War	85	04/04	€ 45,-
Deutschland sucht den Superstar	50	02/04	€ 35,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Fair Strike	41	02/04	€ 35,-
Fame Academy	48	03/04	€ 35,-
Far Cry (dt.)	92	05/04	€ 50,
Findet Nemo	42	02/04	€ 20,-
Firestarter	74	04/04	€ 30,-
Gun Metal	72	02/04	€ 30,-
Gütertrennung XXL	19	05/04	€ 10,-
Hearts of Iron	67	03/04	€ 40,-
Horizons	69	03/04	€ 45,-
Hugo Bukkazoom	46	03/04	€ 20,-
Incredi Bubble	47	03/04	€ 15,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	56	02/04	€ 45,-
Kelly Slater's Pro Surfer	79	02/04	€ 30,-
Kill Switch	65	05/04	€ 40,-
Knights of the Old Republic	92	01/04	€ 50,-
Knights of the Temple	78	05/04	€ 50,-
Magic Battlegrounds	41	02/04	€ 50,-
Medicopter 117	49	04/04	€ 20,-
Michael Schumacher Kart 2004	70	05/04	€ 20,-
Midnight Nowhere	60	02/04	€ 30,-
Moorhuhn Adventure XXL	70	03/04	€ 15,-
Move2Play	10	03/04	€ 35,-
Neverwinter Nights: Horden d. Unterreichs	86	05/04	€ 30,-
Nosferatu	66	02/04	€ 30,-
Ogallala	62	03/04	€ 10,-
Robin Hood: Defender of the Crown	68	02/04	€ 35,-
RTL Skispringen 2004	79	02/04	€ 30,-
RTL-Quiz	43	03/04	€ 20,-
Sacred	85	04/04	€ 45,-
Schizm 2	56	05/04	€ 40,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Secret Weapons over Normandy	80	02/04	€ 45,-
Shadowbane	69	04/04	€ 30,-
Sinbad	48	02/04	€ 20,-
Singles	80	04/04	€ 30,-
Skispringen 2003/2004	41	02/04	€ 20,-
Sonic Adventure DX	73	03/04	€ 30,-
Soul Ride	30	04/04	€ 15,-
Spellforce	90	01/04	€ 50,-
Splinter Cell: Pandorra Tomorrow	90	05/04	€ 50,-
Splinter Cell Add-on	78	03/04	€ 15,-
Terminator 3	56	02/04	€ 45,-
The Black Mirror	81	05/04	€ 40,-
The I of the Dragon	65	05/04	€ 45,-
The Omega Stone	53	02/04	€ 30,-
The Westerner	83	04/04	€ 40,-
Tony Tough	73	02/04	€ 40,-
Trainz 2004	58	03/04	€ 50,-
Two Thrones	51	04/04	€ 30,-
Unreal Tournament 2004 (dt.)	89	05/04	€ 50,-
Urban Freestyle Soccer	55	03/04	€ 35,-
Vietcong: Fist Alpha	76	03/04	€ 20,-
Wakeboarding Unleashed	83	04/04	€ 30,-
War and Warriors: Jeanne d'Arc	71	04/04	€ 45,-
Wok WM	10	05/04	€ 20,-
Warlords 4	76	02/04	€ 40,-
World Championship Snooker 2003	82	02/04	€ 45,-
World War 2: Air Combat	32	04/04	€ 15,-
XIII	82	12/04	€ 30,-
X2: Die Bedrohung	82	03/04	€ 45,-
Yu-Gi-Oh!	58	03/04	€ 30,-

Neverwinter Nights



Auch wenn die Textpassagen von **Neverwinter Nights** mitunter etwas lang(atmig) sind und die Synchronisation doch deutliche Betonungsschwierigkeiten offenbart: Der richtungweisende Mehrspielermodus, der funktionsstarke Editor und die exzellente Grafik entschädigen den Spieler dafür. Wo sonst kann man mit wenigen Mausklicks eine solch wunderschöne Welt erschaffen, die man dann sogleich mit seinen menschlichen Gefährten online erleben darf?



Chrome

Der Mix aus nichtlinearer Shooter-Action, Taktik und eingestreuten Rollenspiel-Elementen ist ab sofort für erschwingliche 20 Euro zu haben. Sie werden bei den 14 Solo-Kampagnen von den gigantischen Außenarealen und der großen Sichtweite, die bis **Far Cry (dt.)** das Maß der Dinge darstellten, begeistert sein. Nachteil: der exorbitante Hardware-Hunger. Auch wenn der Multiplayer-Modus kaum Neues bietet, gehört **Chrome** zu den Shooter-Highlights 2003.

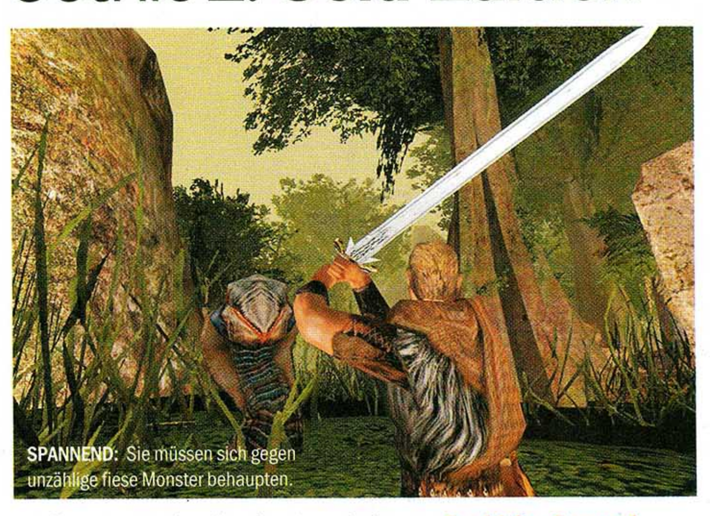


Enter the Matrix

Eines kann man der Filmadaption **Enter the Matrix** sicher nicht vorwerfen: die Stimmung der Vorlagen unzureichend einzufangen. Sicher hilfreich dabei: der Rekord-Etat, der **Enter the Matrix** zu einem der teuersten Spiele aller Zeiten machte. Ein Großteil des Budgets floss sichtlich in die teils eigens für das Spiel produzierten Videos inklusive Original-Schauspieler. Einzigartig: brillant inszenierte Martial-Arts-Gefechte mit coolen Kampf-Combos. Mäßig hingegen: über weite Strecken enttäuschende Grafik-Qualität, technische Schwächen und die kurze Spieldauer.



Gothic 2: **Gold Edition**



SPANNEND: Sie müssen sich gegen unzählige fiese Monster behaupten.

Zeit, um Urlaub einzureichen: Gothic 2 und Die Nacht des Raben in einem großen Paket.

Ein Fantasy-Abenteuer vom Feinsten: Schon das Hauptprogramm **Gothic 2** wird Sie mit unzähligen Quests, heftigen Gefechten und spannenden Charakteren fesseln. Bis auf die etwas hölzerne Bewegung der Hauptfigur ist die detailverliebte 3D-Grafik auch heute noch klasse und der stimmungsvolle Soundtrack trägt seinen Teil dazu bei, Sie in die mit Gefahren gespickte Fantasy-Welt von Khorinis eintauchen zu lassen. Nach dem Hauptprogramm dürfen Sie sich dem ebenfalls äußerst gelungenem Add-on widmen. Aber Vorsicht: Gleich zu Beginn verlieren Sie nicht nur Ihr Hab und Gut, sondern auch all Ihre Erfahrungspunkte. Was zunächst deprimierend klingt, stellt sich schon nach kurzer Zeit als wahrer Motivationsschub heraus, hinzu kommt ein ziemlich knackiger Schwierigkeitsgrad. Wenn Sie also viel Zeit mitbringen, gilt für **Gothic 2** eine klare Kauf-Empfehlung – willkommen in einer der derzeit schönsten Rollenspiel-Welten.

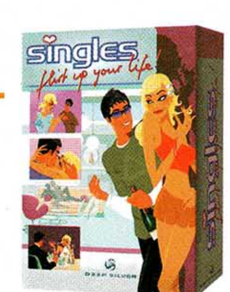


ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Beyond Good & Evil	Ubisoft	80	€ 45,-
Black Hawk Down Gold Pack	Electronic Arts	87	€ 30,-
C&C Generäle Deluxe	EA	86	€ 50,-
NEU Chrome	Koch	82	€ 20,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Dark Age of Camelot - Bundle	GOA	84	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	82	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
NEU Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Fußballmanager 2003 Classic	Electronic Arts	83	€ 15,-
NEU Gothic 2: Gold Edition	Koch Media	86	€ 40,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Industriegigant 2 Gold	Koch Media	84	€ 20,-
In Memoriam	Ubisoft	70	€ 20,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NEU Medieval Battle Collection	Activision	80	€ 30,-
Morrowind GotY Edition	Ubisoft	90	€ 35,-
NEU Neverwinter Nights	Atari	84	€ 15,-
NfS: Porsche 40 Jahre 911	Electronic Arts	83	€ 30,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever 2	Vivendi	90	€ 10,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	88	€ 30,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Robin Hood: Def. of the Crown	dtp	68	€ 20,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Space Colony	Take 2	80	€ 25,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
Tom Clancy's Ghost Recon Complete	Ubisoft	83	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tron 2.0	Buena Vista	86	€ 20,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
Warhammer 40K: Firewarrior	THQ	55	€ 20,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-
XIII	Ubisoft	82	€ 30,-
Yager	THQ	84	€ 20,-

Liebenswertes **Abo**

Rein in die interaktive Beziehungskiste. Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** die Simulation **Singles – Flirt up your life**.



Eine Wohnung, zwei Singles – so lautet die Ausgangssituation im gleichnamigen Computerspiel. Die Persönlichkeiten der Personen legen Sie vor Beginn des Spiels fest, zur Auswahl stehen insgesamt 13 vorgefertigte Charaktere in detaillierter 3D-Grafik mit lebensechter Mimik. Das Spektrum der Figuren reicht von liebenswürdig bis komplett durchgeknallt. Für jede Menge Zündstoff ist also schon von Beginn an gesorgt.

Lösen Sie die Partnerprobleme Ihrer Singles und bewältigen Sie ganz nebenbei deren Alltag! In dieser PC-Simulation geht's nicht nur um kochen, arbeiten, fernsehen oder aufräumen, renovieren und umbauen – endlich darf auch kräftig geknutscht, gekuschelt und mehr werden - und das auch im „Pink Mode" (Boy/Boy & Girl/Girl)! Viel Spaß beim Verkuppeln! www.singles-the-game.de.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD. **WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!** (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Singles" (Art.-Nr. 002450)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 12

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TIPPS&TRICKS

EXKLUSIV AUF CD/DVD: TIPPS ZU DEN BEIDEN VOLLVERSIONEN GROUND CONTROL UND SWAT 3

Far Cry (dt.)

Inhalt dieser Ausgabe

Da ist sich ausnahmsweise die ganze Redaktion einig: Far Cry (dt.) ist der **beste Ego-Shooter seit Half-Life (dt.)**. Mit unserer ausführlichen Komplettlösung bestehen Sie gegen Söldner und Mutanten.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.

@ PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 148/149.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tipps-&-Tricks-Index der letzten Ausgaben

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Afrika Korps	4/04
Anno 1503	6/03
Battlefield 1942 – SWW2	10/03
C&C Generäle – Die Stunde Null	12/03
Call of Duty	1/04
Commandos 3	12/03
Deus Ex: Invisible War	4/04
Die Sims: Deluxe Edition	6/03
Die Sims: Megastar	7/03
Empires: Die Neuzeit	12/03
Enter The Matrix	7/03
FIFA 2004	2/04
Fluch der Karibik	10/03
Freelancer	5/03
Fußballmanager 2004	2/04
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/03, 11/03
Grand Theft Auto: Vice City	7/03, 8/03
Halo	12/03
HdR 3: Die Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Indiana Jones (6)	6/03
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03
KOTOR	1/04, 3/04
Lord of Everquest	3/04
Max Payne 2	1/04
Midnight Club 2	9/03
MoH: Breakthrough	11/03
Morrowind Bloodmoon	2/04
Need for Speed: Underground	3/04
NWN: Schatten von Undernzit	9/03
Prince of Persia – The Sands of Time	2/04
Pro Evolution Soccer 3	2/04
Rise of Nations	7/03
Sacred	4/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Spellforce	1/04, 2/04
Star Trek: Elite Force 2	8/03
Tomb Raider: Angel of Darkness	8/03
Tron 2.0	10/03
Tropico 2	6/03, 7/03
Vietcong	6/03
Vietcong: Fist Alpha	3/04
Warcraft 3: The Frozen Throne	8/03, 9/03
X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

PC Games hilft

SPLINTER CELL Sprungprobleme

In der siebten Mission im Schlachthof komme ich nicht vom Müllcontainer oben in den Schacht. In der Komplettlösung steht nur, dass man vom Container in den Schacht springen soll. Aber ich schaffe es einfach nicht. Der Container steht ja nicht an der Wand, sondern ein Stück davon entfernt, und Sam kann sich nicht oben an der Kante festhalten. Wie meistere ich diese Stelle bloß? PETER

Thomas Weiß: Es gibt einen Trick: Sie müssen vom Container aus an die Wand springen und dann zum Schacht rüber. Sam stößt sich dabei quasi an der Wand ab und kann so „im Dreieck springen". Probieren Sie es aus:
1. Stellen Sie sich auf den Container, Blick zum Schacht.
2. Springen Sie seitlich gegen die Wand.
3. Wenn Sie die Wand berühren, drücken Sie sofort noch mal die Sprungtaste.
4. Halten Sie sich an der Unterseite des Schachtes fest und ziehen Sie sich hoch.

MAX PAYNE 2 Alternatives Ende

Wie bekomme ich denn das alternative Ende zu sehen? Ich habe das Spiel bereits in den Modi „Detective" und „Hard Boiled" durchgespielt, aber die Schlusssequenz war jedes Mal identisch. Habe ich etwas falsch gemacht? BENI

Thomas Weiß: Nein, falsch gemacht haben Sie nichts, Sie müssen lediglich noch etwas mehr Sitzfleisch investieren. Das alternative Ende bekommt man erst zu sehen, wenn man auch den schwierigsten Modus „Dead On Arrival" durchgespielt hat.

STAR WARS: KOTOR Ausrüstung

Gibt es eine Möglichkeit, sich mithilfe der Cheats zum Beispiel Doppelklingen-Lichtschwerter ins Inventar zu cheaten? MARKUS

Stefan Weiß: Mit ein wenig Nachhilfe können Sie das problemlos tun. Als Erstes editieren Sie die Datei swkotor.ini, die sich in Ihrem Spielverzeichnis befindet. Tragen Sie dort im Abschnitt [Game Options] die Zeile „EnableCheats=1" ein. Jetzt können Sie im laufenden Spiel die Konsole mit der „Umschalt"- und der „^"-Taste öffnen. Geben Sie dort den Cheat „giveitem" und den entsprechenden Code ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie wieder die Konsole (gleiche Tastenfolge). Die Codes für Schwerter mit Doppelklingen lauten:
g_w_dblsbr001 – Blaues Schwert
g_w_dblsbr002 – Rotes Schwert
g_w_dblsbr003 – Grünes Schwert
g_w_dblsbr004 – Gelbes Schwert
g_w_dblsbr005 – Purpurfarbenes Schwert
g_w_dblsbr006 – Bastilas Lichtschwert

STAR WARS: KOTOR Darth Bandon

Wie werde ich mit dem Sith-Bandon und dessen Gehilfen fertig? Egal, was ich anstelle, ich schaffe es nicht, die Gegner zu besiegen. CHRISTOPH

Dirk Gooding: Jedi-Kämpfer sind gut damit beraten, sich vor dem Kampf mit Machtimmunität, Tapferkeit und Schnelligkeit zu stärken. Nehmen Sie außerdem nur Jedi-Charaktere mit in die Gruppe, das erleichtert den Kampf enorm. Wenn Sie Granaten im Gepäck haben, setzen Sie diese unbedingt mit ein. Versuchen Sie, Darth Bandon zu lähmen, und attackieren Sie ihn zusammen mit Bastila. Die Fertigkeit „Machtwelle" ist in diesem Kampf ebenfalls sehr effektiv. Falls Sie eine böse gesinnte Figur spielen, ist es ratsam, Bandons Todesfeld mit der Fertigkeit „Macht unterdrücken" zu stören.

SPELLFORCE Fähigkeiten

1. Ich habe mit meinem Charakter Level 20 erreicht und besitze jetzt fünf Punkte, die ich aber nicht verwerten kann. Bei Charakterstufe 18 konnte ich noch einen Punkt investieren, seitdem keinen einzigen mehr. Können Sie mir hierzu einen Rat geben?
2. Warum kann ich nicht selbst bestimmen, für welche Fähigkeit ich die Punkte vergebe? FRANK

Florian Weidhase: 1. Ihre Figur besitzt nicht die notwendigen Eigenschaftswerte. Falls die Tool-Tipps abgeschaltet sein sollten, aktivieren Sie diese wieder. Gehen Sie mit dem Cursor auf die Oberkategorie, die Sie steigern möchten. Warten Sie, bis der Tool-Tipp erscheint. Er zeigt Ihnen die benötigten Werte an, damit Sie weiter aufsteigen können.
2. Sie benutzen einen vorgefertigten Charakter – wenn Sie die Punkteverteilung selbst bestimmen möchten, müssen Sie mit einem eigens generierten Charakter spielen.

SPELLFORCE Blut und Schattenkristall

1. Ich habe alle Blutsorten für Adhira gesammelt, doch wenn ich mit ihr rede, gibt es keine Option, bei der ich ihr das Blut geben kann (die Blutsorten sind aber im Questbuch abgehakt). Was mache ich falsch?
2. Wo genau finde ich den Schattenkristall in den Klagenden Steinen? PHILIPP

Florian Weidhase: 1. Es kommt bei dieser Quest zu einer Ungenauigkeit. Am besten lässt sich das mit einem Beispiel erklären:
Sie besitzen zwei offene Quests, a) die Steinbrecher-Quest in Farlorns Heim und b) die Blut-Quest. Für beide Aufträge benötigt man Dämonenblut. Der Spieler erlegt nun den kleinen Dämon in Mulandir und erbeutet ein Dämonenblut. Ergebnis: Bei beiden Quests wird dieser Part „ausgegraut", also als erledigt betrachtet. Nun löst man die Steinbrecher-Quest, bei der ein Dämonenblut von Farlorn zu Pulver verarbeitet wird. Wenn man danach zu Adhira geht, um die Blut-Quest zu erfüllen, besitzt man nur eine Einheit Blut zu wenig. Sie finden jedoch auch auf der Karte „Spalt" bei Ulather ein Dämonenblut. Falls Sie dies verpasst haben, hilft es nur, das Spiel auf die aktuelle Version zu patchen und ab der Karte Mulandir zu wiederholen. Der erwähnte Dämon lässt seit dem Patch auf die Version 1.05 nämlich zwei Einheiten Blut fallen, sodass beide Quests problemlos erfüllt werden können.
2. Der Schattenkristall befindet sich in den Klagenden Steinen in der inneren Festung (dort, wo vorher Korshar erledigt wurde). Von dort geht man ein Stückchen weiter links oben, über dem weiterführenden Portal. Sie erkennen die Stelle an dem blauen Leuchten in der Begrenzungsmauer der Festung.

SPELLFORCE Pilzsuche

Ich benötige für die Nebenquest „der Giftzwerg" einen Roten Waldling und einen Magenkrempling. Wo finde ich diese Pilze? TIMM

Petra Fröhlich: Wenn Sie in Schwertfels alle Gegner besiegt haben, sind Sie im Besitz aller Pilze mit Ausnahme des Magenkremplings. Sprechen Sie Tworsnik erneut an, er gibt Ihnen daraufhin einen Schlüssel. Die dazugehörige Kiste befindet sich nördlich der Zwergenhütte und enthält den gesuchten Magenkrempling.

SPELLFORCE Zutaten

Ich bin jetzt bei Farlons Heim angelangt und soll für Borks Steinbrecher Zutaten besorgen. Unter anderem war eine Zutat das Feuerpulver aus den drei Steinen des ewigen Feuers. Zwei davon habe ich bereits, kann aber keinen dritten finden. Kann das daran liegen, dass ich schon zwei der Steine für die Quest Erdenklinge vergeben habe? OLI

Petra Fröhlich: Man findet alle Steine des ewigen Feuers, sofern man nicht vergisst, die Leichen zu durchsuchen. Keine Sorge, Sie können die Steinbrecher-Quest auch später noch lösen. Sie finden zum Beispiel auf der Karte „Spalt" auch einen solchen Stein.

ANNO 1503 Erzprobleme

Mir ist das Werkzeug ausgegangen und ich bin nicht in der Lage, welches herzustellen, da sich meine Siedlung ziemlich weit entfernt von einem Erzvorkommen befindet. Wie komme ich schnellstmöglich an Erz? KNUT

Florian Weidhase: Erz ist einer der wichtigsten Rohstoffe, das haben Sie mittlerweile bestimmt sicher selber herausgefunden. Sie müssen möglichst bald eine funktionierende Werkzeugproduktion auf die Beine stellen. Sperren Sie für das Volk die Baustoffe, damit es Ihnen nicht die knappen Werkzeuge vor der Nase wegschnappt. Kaufen Sie nach Möglichkeit bei einem freien Händler exakt so viele Einheiten Werkzeug, dass Sie Ihre eigene Produktion anschieben können.

HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS Minas Tirith

Ich komme auf der Mauer nicht weiter. Ich weiß zwar, dass ich die Leitern umstoßen kann, und auch, wie ich den ersten Belagerungsturm zu

Die PC-Games-Spiele-Experten



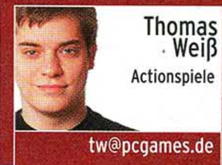
Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

Brennholz verarbeite. Aber was mache ich mit dem zweiten Turm? Ich habe kein Katapult, das ihn zerstören könnte. BERTRAM

Ansgar Steidle: Nachdem Sie den ersten Turm zerstört haben, flitzen Sie die Treppe runter und kämpfen sich durch die dortigen Orks. Gehen Sie nach rechts im Level weiter. Den ankommenden zweiten Turm müssen Sie mithilfe von Gandalfs Fernkampfoption zerstören. Rennen Sie danach sofort wieder zum Katapult zurück und zerstören Sie damit den dritten Turm. Jetzt hetzen Sie erneut in den rechten Abschnitt und zerstören mit einer weiteren Fernkampfattacke den letzten Turm.

GOTHIC 2 - DIE NACHT DES RABEN Francos Tafel

Ich bin in der Add-on-Welt im Sumpf bei den Banditen angelangt und muss für Franco eine Steintafel finden. Ich habe aber keine Ahnung, wo sich die Tafel befinden soll. Ich habe schon den halben Sumpf abgesucht und nichts gefunden. MATTEO

Stefan Weiß: Die Tafel ist im Sumpf-Herrenhaus versteckt. Das Gebäude befindet sich im Südosten des Sumpfes, die Tafel liegt in der verschlossenen Truhe. Den Schlüssel dafür finden Sie in den Überresten eines der dort lauernden Steinwächter, die Sie besiegen müssen.

MORROWIND Versteckte Pfeile

Ich soll für Aengoth, den Juwelier (Diebesgilde-Quest) aus dem Haus Llethri, die so genannten „Pfeile des Ermessens" stehlen. Ich habe dort alles abgesucht, finde sie aber nicht. ARMIN

Stefan Weiß: Die Pfeile befinden sich in den Wachquartieren auf einem der Betten. Die Dinger sind recht klein, daher übersieht man sie leicht. Der Screenshot zeigt Ihnen genau die Lage der Pfeile.



ZAHLENSCHIEBEREI Nur allzu leicht übersieht man das kleine, kreisrunde Icon in der Charakterübersicht. Klicken Sie auf das Symbol, um zwischen Fertigkeiten und Attributen hin- und herzuschalten.

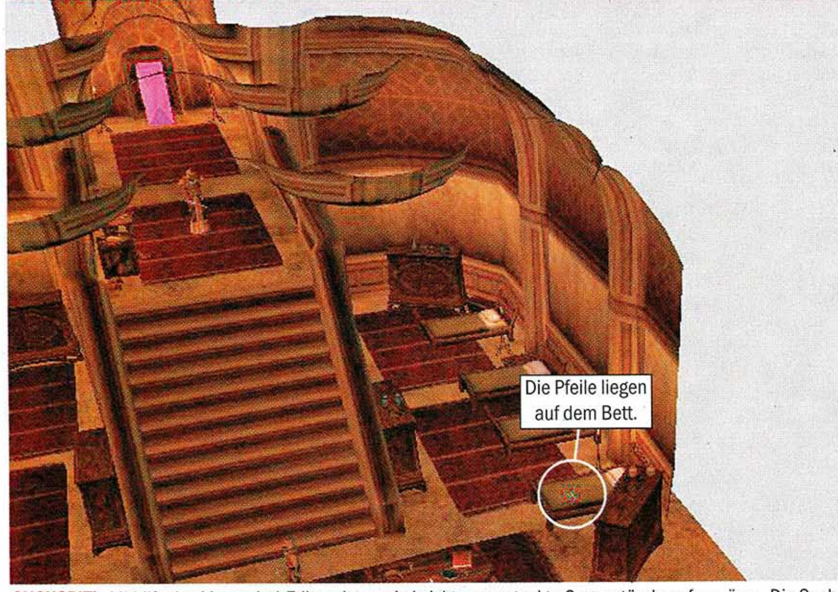
SACRED Levelfragen

Ich komme einfach nicht mit dem System zurecht, nachdem die Punkte beim Levelaufstieg verteilt worden sind. Gibt es zum Beispiel auch eine maximale Charakterstufe? Könnt ihr das mal genauer erklären? FRANK

Stefan Weiß: Die Figuren in *Sacred* besitzen theoretisch keinen Maximal-Level. Allerdings erhalten Sie mit zunehmender Charakterstufe immer weniger Erfahrungspunkte fürs Schnetzeln, dafür steigen die erforderlichen Punkte für den nächsten Levelaufstieg immer weiter an. Die Attribute werden mit jedem Levelaufstieg pauschal um zehn Prozent gesteigert. Zusätzlich dürfen Sie noch einen Attributpunkt manuell verteilen. Klicken Sie dazu auf das kreisrunde Symbol oben rechts in der Charakteransicht. Ihre Talente beziehungsweise Fertigkeiten werden nach einem bestimmten System gesteigert. In den ersten beiden Stufen dürfen Sie maximal zwei Fertigkeiten, ab Stufe 50 acht Fertigkeiten besitzen. Das ist dann das Maximum. Entsprechend erhalten Sie unterschiedlich viele Punkte, die Sie beim Levelaufstieg in die Fertigkeiten investieren können.

Charakterstufen und Fertigkeiten

Charakterstufe	Anzahl Fertigkeiten	Punkte zum Verteilen für die Fertigkeiten
1 bis 2	2	1
3 bis 5	3	2
6 bis 11	4	2
12 bis 19	5	3
20 bis 29	6	3
30 bis 49	7	4
Ab Stufe 50	8	4



SUCHSPIEL Mithilfe des Morrowind-Editors ist es ein Leichtes, versteckte Gegenstände aufzuspüren. Die Suchfunktion zeigt Ihnen den gewünschten Gegenstand im Spiel. Damit lässt sich fast jede Quest einfacher lösen.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Sacred

Wenn Sie in Porto Draco die Nebenquest „Liebesbeweis" gemeistert haben, gibt Ihnen die Frau eine Locke. Gehen Sie zur Oase Con Ahil-Tar und geben Sie dem Kerl, der Ihnen den Job beschafft hat, die Locke. Der Typ ist dermaßen begeistert, dass er Ihnen 3.000 Erfahrungspunkte spendiert. Der Clou: Sie können den Mann so oft ansprechen, wie Sie wollen, er wird Sie jedes Mal dafür belohnen. Mit diesem Trick steigt man sehr schnell auf. ROBERT PENKER

2 Augustus

Wegen der düsteren Optik verpasst man oft mal einen Gegenstand oder eine Tür. Um das zu vermeiden, gehen Sie in das Optionsmenü und stellen die Helligkeitsstufe auf den Maximalwert. Jetzt bleibt Ihnen garantiert nichts mehr verborgen. FRANK CZERNY

3 KOTOR

Gerade in höheren Levels leidet man unter notorischer Knappheit an Security- und Computer-Spikes. Diese werden zwar von Ihrem kleinen Droiden sowie von Mission hergestellt, aber immer nur so lange, bis Sie elf Stück davon im Inventar haben. Wenn Sie nun die Spikes in einer Kiste in Ihrem Frachtraum deponieren, sind Ihre Kameraden sofort wieder bereit, neue Spikes herzustellen. Das funktioniert natürlich auch mit den Granaten, Medpacks etc. So kommen Sie schnell auf eine beachtliche Anzahl an Objekten, die man des schnöden Mammons wegen auch verkaufen kann. GABRIEL LOHRE

4 Singles

Gehen Sie ins Bau-Menü und reißen Sie eine Wand ein. Hierfür erhalten Sie eine Belohnung. Witzigerweise kostet es nichts, die zerstörte Wand wieder aufzubauen. Durch häufige Wiederholung des Tricks kommt schnell ein hübsches Sümmchen zusammen. GEORG KLUGE

5 Sacred

Um die Kampfrunen umsonst zu vervielfältigen, gibt es einen einfachen Trick: Spielen Sie so lange, bis Sie vier Runen besitzen. Jetzt stellen Sie sich vor den Combo-Meister und machen eine Schnellspeicherung. Legen Sie nun die vier Runen in das Tauschfach des Meisters und laden Sie den eben erstellten Spielstand. Nun liegen vier Runen im Tauschfach und im Inventar. Nehmen Sie die Dinger an sich und Sie haben stolze acht Runen! Dieser Trick lässt sich beliebig oft wiederholen. Sobald man eine der erschlichenen Runen zu seinen Fertigkeiten hinzufügt, kann man sie nicht mehr tauschen, sondern nur noch benutzen. ANDRÉ CLAREN

FAR CRY (DT.)

Bei wem der sonnige Ballerknaller eher Urlaubsgefühle als Kampfgelüste weckt, der aktiviert unsere Cheats und lehnt sich entspannt zurück. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel, klicken mit der rechten Maustaste auf das entstandene Symbol und wählen **„Eigenschaften"**. Im Register **„Verknüpfung"** schreiben Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"** den Parameter

„devmode"

Der aktivierte Entwicklermodus bietet Ihnen im Spiel zusätzliche Funktionstasten:

Vorbelegte Taste	Funktion
F1	Verfolgerperspektive
F2	Zum nächsten Kontrollpunkt
F3	Designer-Flugmodus
F4	Durch Wände fliegen
F7	Alle Filmszenen abbrechen
F9	Position merken (Schnellspeichern)
F10	Position laden (Schnellladen)
o	999 Schuss für aktuelle Waffe
p	Alle Waffen

UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)

Die Cheats funktionieren ausschließlich im Einzelspielermodus gegen Bots. Vorsicht: Wer schummelt, kommt nicht in den Genuss der Bonus-Charaktere. Drücken Sie die **„ö"**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen sie mit der Eingabetaste. Wenn Sie einen Cheat deaktivieren wollen, geben Sie ihn einfach erneut ein.

Cheat	Wirkung
God	Unsterblichkeit an/aus
Skipmatch	Aktuellen Level gewinnen
Allweapons	Sie erhalten alle Waffen
Allammo	999 Schuss für jede Waffe im Inventar sowie 100 Adrenalinpunkte
Loaded	Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
Fly	Schwerelosigkeit
Ghost	Ghost-Modus: Sie können durch Wände gehen.
Walk	Geister-Modus wird aufgehoben
Invisible true/false	Unsichtbarkeit an/aus
Teleport	Versetzt Sie zum anvisierten Ziel
Amphibious	Unter Wasser atmen
Playersonly	Bots werden eingefroren
Fov x	Ändert das Sichtfeld. X steht standardmäßig für die Zahl 80. Wir empfehlen 100.
Freecamera true/false	Freie Kamerabewegung
Viewbot	Den Bots zusehen
Viewplayer x	Die Kamera wechselt zu Spieler x.
Killviewedactor	Der beobachtete Charakter wird eliminiert.
Setspeed x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normalgeschwindigkeit: x= 1
Stat fps	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholungsrate an
Stat net	Zeigt die Netzwerkstatistik an
Stat all	Alle Systeminfos anzeigen
Stat none	Statistiken ausblenden
Slomo .5	Halbiert die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 2	Doppelte Spielgeschwindigkeit (auch Bots)
Slomo 1	Normale Geschwindigkeit wiederherstellen
Pause	Pausen-Modus
Suicide	Selbstmord
Quit/exit	Spiel beenden

VICTORIA

Drücken Sie während des Spiels die **„F12"**-Taste, geben Sie die Codes ein und bestätigen Sie mit der **„Eingabe"**-Taste.

Cheat	Wirkung
DIFRULES	Unbesiegbar
FULLCONTROL	Alle Einheiten kontrollieren
LEADERSHIP	Mehr Anführer
MANPOWER	Mehr Männer
MONEY	Mehr Geld
NOFOG	Kein Nebel
NOLIMIT	Kein Truppenlimit
NOREVOLTS	Alle besiegen
NOWAR	Sie werden nicht angegriffen
PRESTIGE	Mehr Ansehen
SHOWID	Informationen anzeigen
TRANSPORTS	Transporter hinzufügen

X2: DIE BEDROHUNG

Damit das endlose Weltraumgeschipper Sie auf Dauer nicht zu sehr einlullt, tauschen Sie am besten die Musik aus. Dazu ersetzen Sie im Unterverzeichnis **„\Soundtrack"** das Geklimper durch Ihre Favoriten im MP3-Format und benennen die Tracks wie die Original-Songs.

URBAN CHAOS

Um den beliebten Mod zu **Jagged Alliance 2** etwas zu vereinfachen, machen Sie einfach Folgendes: Öffnen Sie die Konsole mit der **„F9"**-Taste und geben Sie **„bangunsnotgames"** ein. Jetzt sind Sie unverwundbar. Hier eine Liste weiterer nützlicher Konsolenbefehle, die Sie kennen sollten:

Konsolenbefehl	Wirkung
Darci	Als Officer Darci spielen
Roper	Als Roper spielen
Win	Level gewinnen
Lose	Level verlieren
Boo	Sprengstoff
World	Musik auswählen
Cctv	Alles grün
Ambient [red]	Rotes Licht
Ambient [green]	Grünes Licht
Ambient [blue]	Blaues Licht
Tels	Wegpunkt markieren
Telr	Zurück zum Wegpunkt

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Ein heißer Tipp für Konamis weltmeisterliche Fußball-Simulation: Wer Kopfballduelle gewinnen will, sollte sofort nach dem Pass die Angriffstaste drücken. Bei Eckbällen und Kopfballduellen in der Defensive klappt die Technik besonders gut.

CRAZY TAXI 3

In dieser Arcade-Raserei aus dem Hause Empire Interactive gibt es jede Menge Boni. Wenn Sie die genannten Voraussetzungen erfüllen, erhalten Sie die entsprechende Belohnung:

Cheat	Wirkung
Crazy X Level 1	West Coast, Glitter Oasis und Small Apple
Crazy X Level 2	Alle Bonus-Gefährte
Crazy X Level 3	„Another Day"-Modus
Crazy X Level S-S	Alle Fahrer

Tuning-Tipps

Far Cry (dt.)

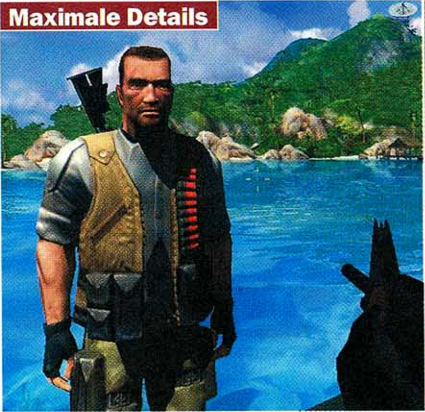
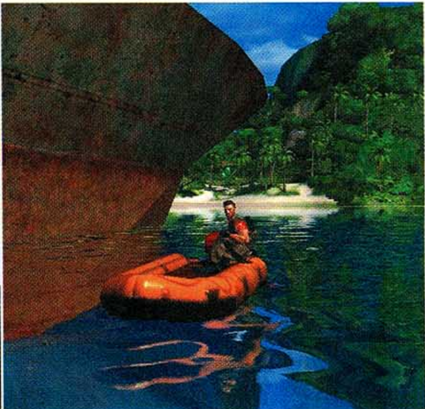
Wir verraten, wie Sie bei Far Cry (dt.) die beste Bildqualität erreichen und mit welchen Tuning-Handgriffen Sie schon mit 1.000 MHz und Geforce2 spielen können.

Malerische Strände mit beeindruckender Sichtweite, glaubwürdige Dschungel-Landschaften oder Innen-Levels mit aufwendiger Licht-und-Schattenberechnung: Die Grafik von **Far Cry (dt.)** ist jedem aktuellen Spiel um eine Generation voraus. Bei den Grafikdetails sollten Sie nicht der automatischen Erkennung vertrauen, da diese nur grobe Unterteilungen vornimmt. Stellen Sie die Optionen besser manuell ein. Für die höchste Detailstufe benötigen Sie eine Radeon 9700 Pro. Wer eine 9800 Pro oder 9800 XT besitzt, kann bedenkenlos im Grafik-Menü für „Anti-Aliasing" „Mittel" wählen. Stellt man die Grafikqualität auf „Hoch", läuft **Far Cry (dt.)** in 1.024x768 bereits auf einer Radeon 9600 XT flüssig. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra reduzieren „Qualität – Schatten" und „Qualität – Wasser" auf „Niedrig", um gut spielen zu können. Auch auf veralteten DirectX-7-Grafikkarten wie der Geforce2- oder der Geforce4-MX-Serie ist der Shooter von Crytek spielbar, allerdings fehlen beispielsweise Schatten oder Reflexionen auf der Wasseroberfläche.

Speicher-Leck

Wer nur wenig Hauptspeicher besitzt, findet in **Far Cry (dt.)** den optimalen Grund, um aufzurüsten: Mit 256 MByte ist der Insel-Shooter unspielbar, da die Nachlade-Pausen mehrere Sekunden dauern. Mit 512 MByte sind die Zwangspausen erträglich, absolut flüssig läuft **Far Cry (dt.)** allerdings erst mit 1.024 MByte RAM. Bei einer CPU mit weniger als 2.000 MHz setzen Sie den Eintrag „Qualität – Umgebung" herab. Auf der niedrigsten Detailstufe reichen schon 1.000 MHz, ab 2.600 MHz können Sie „Sehr hoch" auswählen. DANIEL MÖLLENDORF

Maximale Details

REALITÄTSNÄHE PUR Die Spielfigur ist extrem detailliert und wirft sogar einen Schatten auf sich selbst. Auf der Wasseroberfläche spiegelt sich die gesamte Umgebung der tropischen Inselwelt.

Minimale Details




UNSCHARF Alle Schatten und die Wasser-Reflexionen sind verschwunden, die Texturen wirken verschwommen und die Wasseroberfläche ist nicht mehr durchsichtig - nur Puristen mit schwacher Hardware werden das akzeptieren.

Das Menü „Erweiterte Optionen" von: Far Cry (dt.)

1 Qualität – Texturen: Bestimmt die Auflösung der Texturen. Bei Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra wählen Sie „Mittel". Auf dem niedrigsten Wert sieht die Landschaft besonders auf mittlere Entfernung sehr unscharf und detailarm aus.

2 Texturen-Filterqualität: Bei der Einstellung „Bilinear" werden nach hinten verlaufende Oberflächen in groben Schritten unscharf. Die Bildqualität leidet enorm, wählen Sie daher immer „Trilinear".

3 Anisotropische Filterung: Per anisotroper Filterung werden auch weit entfernte Texturen noch scharf dargestellt. Kostet viel Grafikleistung, daher erst ab Radeon 9800 oder FX 5900 die Einstellung „4" wählen.

4 Partikel: Reguliert beispielsweise die Dichte von Dampf und Rauch. Erst mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT sollten Sie „Hoch" einstellen.

5 Qualität – SFX: Sorgt dafür, dass das Bild verzerrt wird, wenn Jack Schaden nimmt oder von einer Blendgranate beeinträchtigt wird. Auf die Performance hat das kaum Einfluss – daher können Sie diese Einstellung auch bei einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra auf „Hoch" stellen.

6 Qualität – Umgebung: Regelt in Außen-Levels den Detailgrad der Landschaft. Bei einem niedrigen Wert wirken Bäume, Gräser und Büsche deutlich weniger detailliert. Besitzer einer CPU mit weniger als 2.000 MHz wählen „Mittel".

7 Qualität – Schatten: Ab einer Radeon 9700 Pro wählen Sie die höchste Stufe. Hierbei werfen manche Lichtquellen einen dynamischen Schatten auf die Umgebung.

8 Qualität – Wasser: Auf der höchsten Stufe spiegeln sich auf der Wasseroberfläche neben der Landschaft auch alle Objekte und Figuren – sehr aufwendig, daher erst ab 9700 Pro aktivieren.

9 Qualität – Licht: Erzeugt beispielsweise auf metallischen Oberflächen einen Glanzeffekt, sobald diese beleuchtet werden. Kostet nur wenig Grafikleistung und sieht sehr gut aus – ab 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren.

TUNING-TIPPS

Um Far Cry (dt.) in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.600 MHz
- ☐ 1.024 MByte RAM
- ☐ Radeon 9700 Pro

Mit 1.000 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce2 Ti sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren.
- ☐ Bei „Texturen-Filterqualität" „Trilinear" auswählen.
- ☐ „Qualität - SFX" und „Qualität - Wasser" auf „Mittel" setzen.
- ☐ Bei den übrigen Einstellungen „Niedrig" wählen.

Mit 1.600 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ Bei „Texturen-Filterqualität" „Trilinear" auswählen.
- ☐ „Partikel" und „Qualität - Licht" auf „Hoch" setzen.
- ☐ Für „Qualität - Schatten" den Wert „Niedrig" wählen.
- ☐ Bei den übrigen Einstellungen „Mittel" wählen.

Mit 2.200 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ Bei „Anisotropische Filterung" den Wert „2" auswählen.
- ☐ Bei den übrigen Einstellungen „Hoch" wählen.

Mit 2.800 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ Für „Anti-Aliasing" „Mittel" einstellen.
- ☐ Bei „Anisotropische Filterung" den Wert „4" auswählen.
- ☐ „Qualität - Wasser" auf „Ultrahoch" setzen.
- ☐ Bei den übrigen Einstellungen „Sehr hoch" wählen.

Battlefield Vietnam

Battlefield Vietnam verfügt gegenüber dem Vorgänger über eine deutlich verbesserte 3D-Grafik. Mit cleverem Tuning läuft der Multiplayer-Titel schnell und sieht trotzdem gut aus.

Die CPU-Anforderungen hängen bei **Battlefield Vietnam** davon ab, ob Sie gegen Bots spielen oder im Multiplayer-Part gegen menschliche Mitspieler antreten. Im Netzwerk oder Internet reichen bereits 2.100 MHz, um in der höchsten Detailstufe spielen zu können. Bei weniger als 1.800 MHz stellen Sie die „Geometrie-Qualität" auf die mittlere Einstellung und deaktivieren die Schatten. Die Gegner-KI beansprucht den Prozessor dagegen stärker: Ab 30 Bots sollte Ihre CPU mit 2.500 MHz takten. Für ein Match mit mehr als 50 Computer-Kollegen benötigen Sie einen 3.000-MHz-Prozessor. Zudem wird das Spiel bei 512 MByte Speicher ab 30 Bots sehr langsam. Erst mit 1.024 MByte RAM treten im laufenden Spiel keine Unterbrechungen mehr auf. Auch die immensen Ladezeiten lassen sich nur mit viel Hauptspeicher zähmen: Bei 256 MByte vergehen stolze 2:10 Minuten, bevor eine Partie beginnt. Mit 512 MByte RAM sind es noch 1:50 Minuten, 1.024 MByte verkürzen die Ladesequenzen lediglich um weitere zehn Sekunden.

Treiberprobleme

Beim Einsatz des aktuellen Nvidia-Treibers Forceware 53.03 machen merkliche Bildfehler **Battlefield Vietnam** unspielbar. Mit der Vorabversion Forceware 56.56 lief das Spiel hingegen fehlerfrei auf Nvidia-Grafikkarten. Mit einer Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT können Sie mit 1.024x768 in der höchsten Detailstufe spielen. Für vierfache Kantenglättung sollte es schon eine Radeon 9800 oder FX 5900 Ultra sein. Wer eine FX 5200 Ultra oder eine Geforce3 Ti-200 verwendet, setzt „Grafikqualität" sowie „Geometrie-Qualität" auf „Mittel" und deaktiviert die Schatten. Bei DX-7-Karten (Geforce2/4 MX) lässt sich nicht die höchste Detailstufe auswählen. Zudem treten Grafikfehler auf, wenn die Schatten im Optionsmenü aktiviert sind. DANIEL MÖLLENDORF

Maximale Details

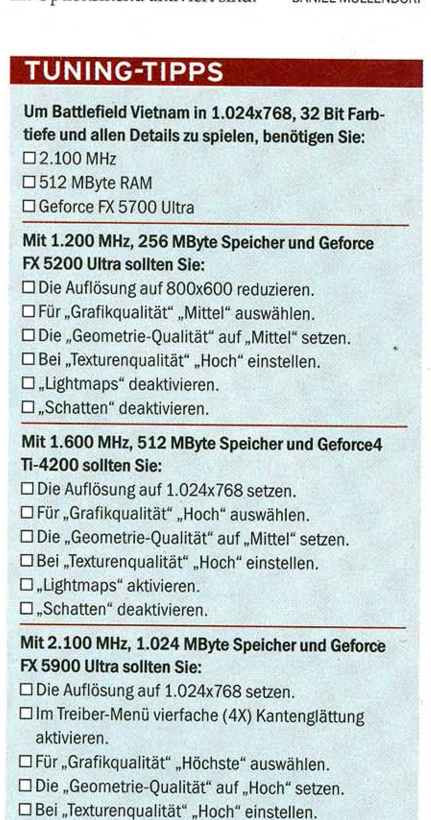


BEDROHLICH Die Schatten von Figuren und Objekten sowie die dezente Beleuchtung der Umgebung sorgen für eine bedrückende Atmosphäre auf dem virtuellen Schlachtfeld.

Minimale Details



UNSPEKTAKULÄR Alle Texturen und Gräser sind niedriger aufgelöst und wirken detailarm; die Beleuchtung sowie die Schatten sind komplett verschwunden, weshalb die Grafik sehr schlicht wirkt.



TUNING-TIPPS

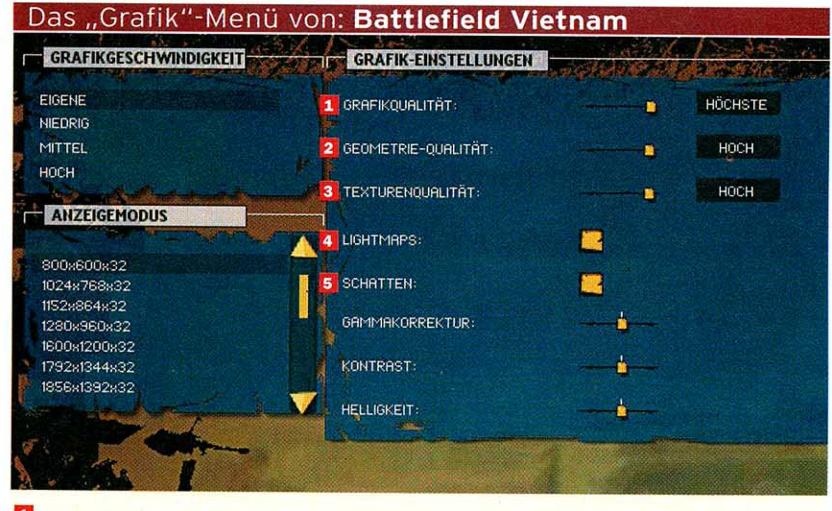
Um Battlefield Vietnam in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

Mit 1.200 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren.
- ☐ Für „Grafikqualität" „Mittel" auswählen.
- ☐ Die „Geometrie-Qualität" auf „Mittel" setzen.
- ☐ Bei „Texturenqualität" „Hoch" einstellen.
- ☐ „Lightmaps" deaktivieren.
- ☐ „Schatten" deaktivieren.

Mit 1.600 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ Für „Grafikqualität" „Hoch" auswählen.
- ☐ Die „Geometrie-Qualität" auf „Mittel" setzen.
- ☐ Bei „Texturenqualität" „Hoch" einstellen.
- ☐ „Lightmaps" aktivieren.
- ☐ „Schatten" deaktivieren.

Mit 2.100 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce FX 5900 Ultra sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ Im Treiber-Menü vierfache (4X) Kantenglättung aktivieren.
- ☐ Für „Grafikqualität" „Höchste" auswählen.
- ☐ Die „Geometrie-Qualität" auf „Hoch" setzen.
- ☐ Bei „Texturenqualität" „Hoch" einstellen.
- ☐ „Lightmaps" aktivieren.
- ☐ „Schatten" aktivieren.

Das „Grafik"-Menü von: Battlefield Vietnam



1 Grafikqualität: Bestimmt unter anderem den Grad der Beleuchtungsqualität. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder einer Geforce3 Ti-200 wählen Sie „Mittel" für eine bessere Performance.

2 Geometrie-Qualität: Regelt die Anzahl der verwendeten Polygone bei Figuren und Objekten. Erst ab 1.800 MHz sollten Sie „Hoch" wählen.

3 Texturenqualität: Bei einer niedrigen Einstellung wirken alle Oberflächen unscharf und detailarm, das Spiel läuft allerdings kaum schneller, daher sollten Sie diesen Wert auch bei schwächeren Karten auf „Hoch" setzen.

4 Lightmaps: Die Beleuchtung wird bei Battlefield Vietnam per Lightmaps erzeugt. Wenn man diese Einstellung deaktiviert, läuft das Spiel auf langsameren Grafikkarten (Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra) besser.

5 Schatten: Lässt Fahrzeuge und Figuren einen Schatten werfen. Bei weniger als 1.800 MHz sollten Sie diese Einstellung deaktivieren.

Hardware-Hilfe

Leadtek-Grafikkarten-Rückruf?

Ich habe auf der Webseite von Leadtek gelesen, dass das Unternehmen einige seiner Grafikkarten zurückgerufen hat. Genannt wurden auch einige Seriennummern. Wie kann ich denn nun sehen, ob meine Platine ebenfalls betroffen ist?

MARTIN RHEINLÄNDER

Auf einigen Grafikkarten wurde offensichtlich zu wenig Wärmeleitpaste aufgetragen, was unter schlechten Bedingungen eventuell zum Hitzetod des Grafikprozessors führen kann. Das Problem ist aber laut Leadtek Deutschland doch nicht so dramatisch wie zunächst angenommen. Die auf die deutsche Website gestellte Meldung über den Rückruf wurde daher auch wieder entfernt. Kunden aus Deutschland müssen also nicht befürchten, dass ihre Grafikkarte kaputtgeht.

Athlon 64 und Wärmeleitpaste

Ich weiß nicht, wie viel Wärmeleitpaste ich auf meinen Athlon 64 auftragen soll. Beim Athlon XP war das klar: einfach dünn auf dem CPU-Kern auftragen. Der Athlon 64 aber hat einen metallischen Überzug, der über die ganze Oberseite der CPU verläuft. Was tun?

ALEX T.

Der Athlon 64 verfügt im Gegensatz zum Athlon XP über einen so genannten Heatspreader, eine dünne Metallplatte, die über dem CPU-Kern (Die) liegt. Dieser soll die Oberfläche der CPU vergrößern, um eine bessere Wärmeabgabe an den Kühler zu ermöglichen. Wenn Sie den Prozessor einbauen, sollten Sie, wie auf dem Bild unten gezeigt, auf den kompletten Heatspreader dünn Wärmeleitpaste auftragen.

Ati Overdrive

Ich habe bei Ihnen gelesen, wie man Ati-Grafikkarten mit der Overdrive-Funktion übertakten kann. In den nächsten Tagen kommt meine bestellte Radeon 9800 XT bei mir an und ich frage mich, ob die Garantie erlischt, wenn ich Overdrive benutze.

FALKO BRÜCHER

Die Overdrive-Funktion ist fester Bestandteil der Radeon-Grafikkartentreiber. Diese werden vom Hersteller Ati entwickelt und somit verlieren Sie auch nicht die Garantie, wenn Sie Overdrive benutzen. Das aktuelle Radeon-Treiberpaket in der Version 4.3 finden Sie auf der PC-Games-Heft-CD.

Gigabit-LAN

Ich will bei mir zu Hause auf ein Gigabit-LAN umsteigen und frage mich nun, ob ich neben einem entsprechenden Switch und Gigabit-Netzwerkkarten auch noch neue Netzwerkkabel brauche. Oder reichen die bisher verwendeten RJ45-Kabel (CAT 5)?

MARCO SANDER

Hochwertig verarbeitete CAT-5-Kabel reichen in den meisten Fällen für Gigabit-LAN aus. Falls Sie nach der Umstellung jedoch nicht die gewünschten Übertragungsraten erzielen, sollten Sie zur neuen RJ45-Generation nach dem CAT-5e-Standard greifen.

Viren-Problem

Ich habe mir vor kurzem Norton Antivirus gekauft und installiert. Nach einem Scan der Festplatte habe ich tatsächlich einige Viren gefunden. Ich habe alle infizierten Dateien außer einem Virus mit dem Namen W32.Pinfi löschen oder isolieren können. Jetzt weiß ich aber nicht, wie ich den wieder wegbekomme. Können Sie mir dabei helfen?

DANIEL STEFFES

Bei einem Anti-Viren-Programm ist das Update der so genannten Signatur-Daten unerlässlich. Diese enthalten alle Informationen über bekannte kursierende Schädlinge. Die Aktualisierung über das Internet wird über das Programm Live Update durchgeführt, das sich mit Norton AV installiert. Symantec, der Hersteller von Norton Antivirus, bietet zudem auf seiner Internetseite eine große Datenbank mit allen bekannten Viren und Würmern. Unter der Webadresse http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.pinfi.html (WEBCODE 23SL) finden Sie alle Informationen über W32.Pinfi.

DAS PROBLEM DES MONATS

Langsame Grafik-Mogelpackungen

Vor kurzem habe ich die MSI-Grafikkarte FX5600XT-TD128 geschenkt bekommen. Bis heute habe ich vergeblich versucht, einen Vergleichs-Test dieser Grafikkarte oder zumindest eine Zuordnung der Leistungsklasse zu finden. Bitte teilen Sie mit, wie Ihre Einschätzung der Karte ist und wie sie sich in etwa im Vergleich zu einer Geforce FX 5700 Ultra oder Geforce4 Ti-4200 schlägt.

GUIDO ORDOWSKI

Eine Geforce FX 5600 XT ist mit einem Preis von knapp 100 Euro zwar verlockend günstig, die Spieleleistung ist allerdings dürftig, denn bei der XT-Karte handelt es sich um eine langsamere Version der größtenteils ausgemusterten FX 5600. Der Chiptakt wurde von 325 MHz auf niedrige 235 MHz gesenkt, der Speicher taktet lediglich mit 200 MHz DDR gegenüber 300 MHz bei der vollwertigen FX 5600. In aktuellen Spielen ist das Günstig-Modell daher deutlich langsamer als eine FX 5700 Ultra oder sogar als die alte Geforce4 Ti-4200. Noch langsamer sind die 5600-XT-Modelle mit lahmem 64-Bit-Speicher-Interface. In Einzelfällen sind diese mit dem Zusatz „EP" gekennzeichnet. Die Geforce FX 5700 Ultra ist ebenfalls mit gesenktem Takt und 64-Bit-Anbindung erhältlich. Auch hier investieren Sie besser mehr Geld in eine vollwertige FX 5700 Ultra, da diese in Spielen deutlich schneller ist.

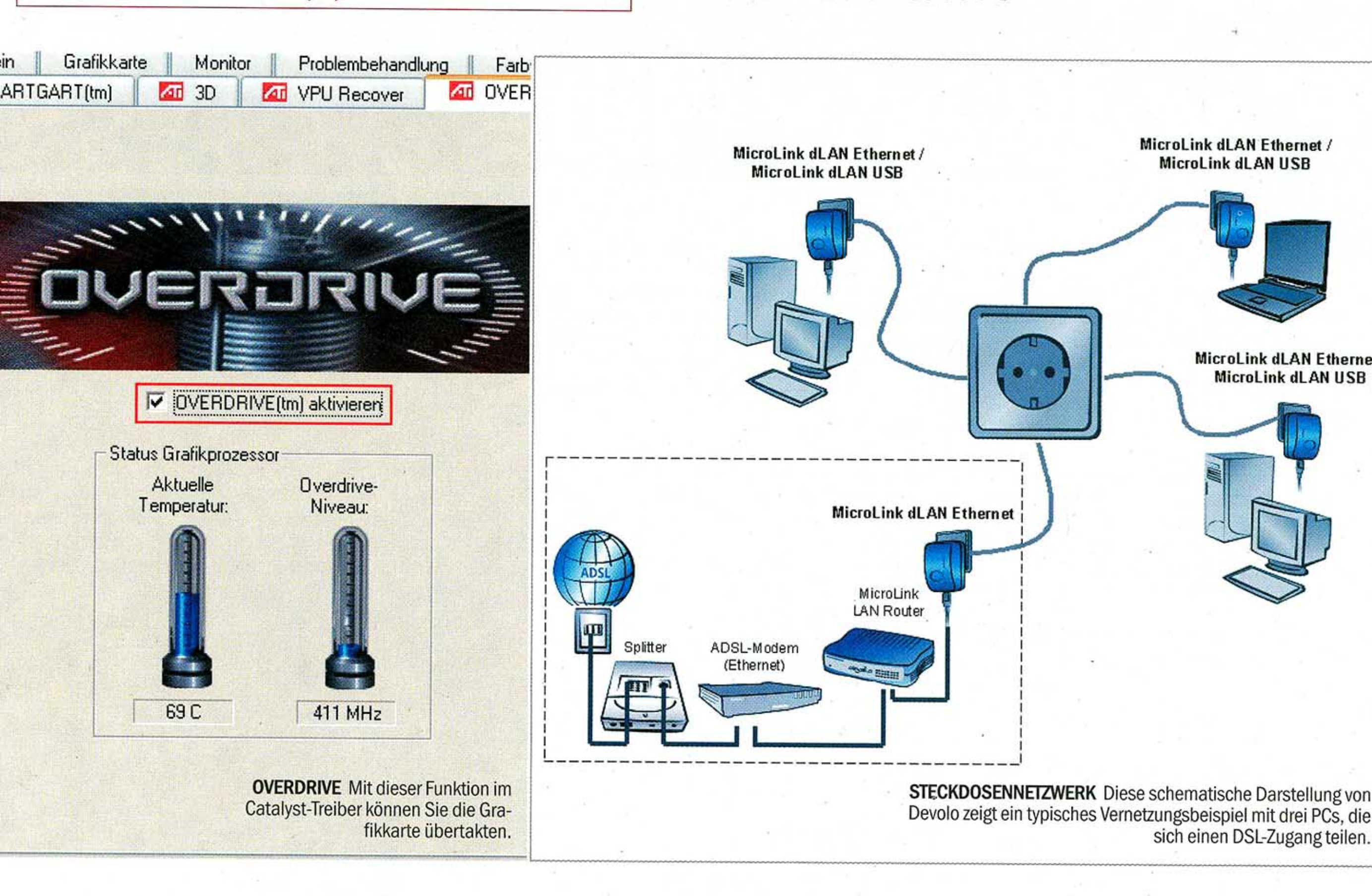
Auch in der Ati-Mannschaft gibt es trügerische Schnäppchen. So werden im Handel zahlreiche Versionen der Radeon 9600 mit unterschiedlichen Taktraten angeboten. Die schwarzen Schafe erkennen Sie am Zusatz „SE". Diese verfügen gegenüber der Standard-Radeon-9600 nur über eine überholte 64-Bit-Speicheranbindung und sind daher durchschnittlich 37 Prozent langsamer. Die Radeon 9200 SE besitzt ebenfalls ein langsames 64-Bit-Interface und ist daher für Spiele völlig ungeeignet.



ATHLON 64 Die Wärmeleitpaste muss gleichmäßig und dünn auf den Heatspreader aufgetragen werden.



MOGELPACKUNG Die Geforce FX 5600 XT ist bei manchen Spielen sogar langsamer als eine Geforce4 Ti-4200.



OVERDRIVE Mit dieser Funktion im Catalyst-Treiber können Sie die Grafikkarte übertakten.

STECKDOSENNETZWERK Diese schematische Darstellung von Devolo zeigt ein typisches Vernetzungsbeispiel mit drei PCs, die sich einen DSL-Zugang teilen.

60-Hz-Problem mit Ati-Karte

Ich habe mir den Catalyst-Treiber 4.2 für meine Radeon 9600 XT aus dem Internet geladen. Nach der Installation fiel mir auf, dass ich die Bildwiederholfrequenz meines Monitors weder bei Spielen noch unter Windows auf mehr als 60 Hz bekomme – obwohl ein höherer Wert im Treibermenü eingestellt ist. Wie kann ich dieses Problem beheben?

ALEXANDER REGNER

Dieser Bug tritt beim Catalyst 4.2 in Verbindung mit manchen Monitoren auf. Um die Begrenzung auf 60 Hz zu umgehen, öffnen Sie das Treiber-Menü (Rechtsklick auf den Desktop und „Eigenschaften" auswählen). Klicken Sie die Registerkarte „Einstellungen" und dann „Erweitert" an. Unter „Anzeige" finden Sie die Schaltfläche „Monitor". Entfernen Sie nun den Haken bei „DDC-Informationen verwenden". Anschließend können Sie die „Maximale Wiederholfrequenz" auf einen höheren Wert setzen. Zudem sollten Sie die Einstellung „Wiederholfrequenz Aufhebung" ebenfalls erhöhen, um bei Spielen mehr als 60 Hz zu erhalten. Bei dem neuen Catalyst 4.3 (auf Heft-CD) ist der Bug behoben, allerdings sollten Sie auch bei dieser Treiberversion „Wiederholfrequenz Aufhebung" aktivieren.

Hardware als Bulk und Retail

Mir ist kürzlich bei einem Internet-Händler aufgefallen, dass Grafikkarten mit den Abkürzungen BLK und RTL verkauft werden. Was hat das zu bedeuten und warum sind die BLK-Karten günstiger als die RTL-Modelle?

ANDRÉ MEIER

In dem von Ihnen genannten Fall steht BLK für Bulk und RTL für Retail. Bulk-Versionen sind eigentlich für PC-Hersteller gedacht, da sie kein Zubehör wie Kabel oder Software enthalten. Dadurch ist auch der günstige Preis zu erklären. Die Retail-Versionen umfassen neben dem erwähnten Zubehör auch eine Verpackung und sind für den Handel bestimmt.

Steckdosen-Netzwerk

Ich habe kürzlich von einem Netzwerk über die Steckdose gehört und habe ein paar Fragen dazu. Bleibt die Datenübertragungsrate mit einem Steckdosennetzwerk zufrieden stellend hoch, wenn von drei Rechnern gleichzeitig größere Downloads erfolgen? Mein DSL-Modem und -Router befinden sich im Keller, die PCs im Untergeschoss, im Erdgeschoss und im ersten Stock. Können sich auch Nachbarn in unser Netz einloggen?

URSULA KULLMANN

Die nutzbare Datenübertragungsrate von Stromnetzwerken (DLAN) liegt bei etwa 4 bis 6 MBit/s. Damit deckt sie locker die Leistung eines DSL-Anschlusses ab, denn dieser erreicht meist maximal 1,5 MBit/s. Die Datentransferrate in einem DLAN-Netz wird gleichmäßig geteilt: Je mehr Rechner am Netz sind, umso geringer ist die jeweilige nutzbare Datenrate. Bei einem Kabelnetzwerk mit Switch dagegen steht jedem Netzwerk-Client die volle Bandbreite zur Verfügung, ganz gleich, wie viele Rechner an diesem Netz hängen. DLAN-Daten können unter bestimmten baulichen Bedingungen auch auf Stromkreise benachbarter Wohnungen übertragen werden. Um Ihre Daten vor Ihrem Nachbarn zu schützen, sollten Sie die DLAN-Daten mit einer 56-Bit-Kodierung verschlüsseln.

Spiele-Sound

Ich habe in den vergangenen Ausgaben zum Thema Sound bei Spielen immer wieder die Begriffe EAX und Sensaura-Emulation gelesen. Was bedeutet das?

ARNE KUSCH

EAX ist eine Technologie, die die Audio-Effekt-Berechnung bei Spielen von der Soundkarte durchführen lässt, um den Prozessor zu entlasten. Entwickelt wird diese Technik vom Soundkarten-Hersteller Creative, der mit der neuesten Version EAX Advanced HD seine Audigy-2-Platinen ausstattet. Man kann aber auch EAX in den Versionen 1 und 2 mit einem Tool des Software-Entwicklers Sensaura emulieren lassen. Dieser Methode bedienen sich viele Soundkarten-Hersteller wie Terratec, Hercules oder M-Audio, um ihre Platinen auch für Spieler attraktiv zu machen.

Was tun bei PC-Problemen?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter immer nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem überprüfen sollten.

Hardware-Check:

Kontrollieren Sie die Prozessor-Temperatur im BIOS und prüfen Sie, ob alle Lüfter laufen. Sitzt der CPU-Kühler korrekt auf?

Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Spannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check:

Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte? Alle aktuellen Treiberpakete wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst finden Sie auf der Heft-CD/-DVD!

Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!

Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!

Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de!

Battlefield Vietnam

B

Im zweiten Teil der Battlefield-Serie müssen Sie sich auf den Schlachtfeldern des Vietnam-Konflikts behaupten. Wir geben Ihnen ausführliche Tipps, Taktiken und alle Karten mit auf den Weg. Pilotenschülern helfen wir mit unserer Flugschule weiter.

Die Grundlagen

Teamplay entscheidet!

Noch mehr als bei den Vorgängern spielt das Teamplay eine entscheidende Rolle. Natürlich können auch Einzelaktionen von Erfolg gekrönt sein, auf Dauer werden Sie aber ohne Rücksicht auf die Mitstreiter keinen Blumentopf gewinnen. Nutzen Sie das Kommunikationsmenü ausgiebig und schließen Sie sich anderen Mitspielern auf dem Weg zur Front an.

Fahrzeuge für Könner

Tun Sie sich und Ihren Mitspielern den Gefallen, vor einem „echten" Spiel den Umgang mit den verschiedenen Vehikeln zu üben. Wer blindlings ins nächstbeste Gefährt steigt, sich dreimal um die eigene Achse dreht und dann mit Vollgas in den Abgrund rast, ist keine Hilfe für das Team. Für Hubschrauber und Jets gilt diese Regel besonders: Üben Sie offline das Fliegen. Erst wenn Sie die Fluggeräte sicher beherrschen, können Sie diese effektiv in einer Online-Schlacht einsetzen. Es ist sehr frustrierend, wenn alle verfügbaren Flugzeuge von Nichtskönnern in den Dschungel gesetzt werden.

Flaggen erobern

Flaggen-Warnung

Neu gegenüber den Vorgängern ist, dass es jetzt eine Warnung gibt, wenn der Feind sich anschickt, eine Flagge zu erobern. Ein rot-schwarzes Dreieck mit Ausrufezeichen erscheint dann über der Fahne. Nutzen Sie diese Zeit, um den Verlust des Kontrollpunktes mit einem Gegenangriff abzuwenden. Bei neutralen Punkten gibt es keine Warnung!

Die Mehrheit siegt

Je mehr Einheiten sich im Umkreis einer Flagge befinden, desto schneller wird diese erobert. Wenn sich gleich viele Soldaten beider Teams beim Kontrollpunkt befinden, tut sich gar nichts. Hat eine Partei mehr Einheiten in der Nähe, so fällt die Fahne diesem Team zu. Es gibt keine uneinnehmbaren Flaggen mehr – wenn ein Banner über dem Kontrollpunkt weht, kann er auch erobert werden.

Blitzangriff in großer Zahl

Bei Hauptstützpunkten dauert es sehr lange, die Flagge zu neutralisieren und schließlich einzunehmen. Deswegen halten Spieler es oft für unnötig, diese Punkte zu verteidigen. Überraschen Sie den Feind, indem Sie in großer Zahl den Kontrollpunkt angreifen. Beispiel: Ein einzelner Soldat braucht auf der Karte „Operation Wildhüter" satte 1:30 Minuten, um das gegnerische Hauptquartier zu erobern – und das auch nur, wenn kein Gegner in der Nähe ist. Rücken Sie als NVA aber mit einem voll besetzten BTR-60 (sechs Mann!) an, so gehört die Flagge in gerade mal 15 Sekunden Ihnen. Damit ist die Schlacht schon so gut wie gewonnen.

Neutrale Flaggen im Flug erobern

Gute Piloten sind in der Lage, Flaggen schwebend im Helikopter einzunehmen. Vorteil: Sie müssen nicht landen und können schnell zur nächsten Flagge weiterfliegen – das spart Zeit und kann einen entscheidenden Vorteil bringen. Außerdem sind Sie im Heli besser vor Feindfeuer geschützt. Wer nicht alleine fliegt, erobert die Flaggen schneller (siehe oben: „Die Mehrheit siegt").

Jeeps und Mopeds

Schnell, klein und wendig – mit Geländewagen und dem Moped kommen Sie fix von A nach B.



M.U.T.T. vs. UAZ 469

Beide Geländewagen sind schnell und bieten je drei Mann Platz. Während die Vietnamesen jedoch nur ein aufgesetztes MG als Waffe haben, kommt der US-Jeep mit einem mächtigen Raketenwerfer daher. Die Projektile sind panzerbrechend, aber nicht zielsuchend. Außerdem lässt sich der Raketenwerfer nicht nach unten neigen – Schüsse auf kurze Distanz gehen dann oft über das Ziel hinaus.



Scooter

Zwei Mann sind auf diesem Moped einigermaßen flott, aber komplett ungeschützt unterwegs. Witzig: Der Sozius sitzt mit dem Rücken zum Fahrer und kann nach hinten schießen.

Artillerie und Lafetten

Gezielte Artillerie-Unterstützung erfordert Teamplay, hat aber enorme Durchschlagskraft.

M46: Stationäre Artillerie

Der Schütze kann weit entfernte Ziele mithilfe eines Aufklärers anvisieren und treffen. Näher gelegene Ziele können auch per Augenmaß aufs Korn genommen werden.



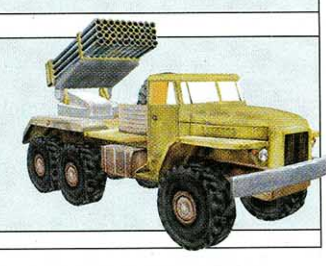


M110 mobile Artillerie

Man kann mit der M110 natürlich auch auf kurze Distanz schießen – mit Aufklärerunterstützung sind aber auch Schüsse quer über die Karte möglich. Fahrer und Schütze sind ob ihrer exponierten Position leichte Beute für die Infanterie. Obendrein muss die Mannschaft gut zusammenarbeiten – das Geschütz lässt sich nur wenige Grad seitlich schwenken.

BM-21: Mobile Raketenlafette

Der LKW sieht schwächlich aus, bietet aber erstaunlich guten Schutz vor Sturm- und Maschinengewehrfeuer. Bei größeren Projektilen ist es mit der Sicherheit aber vorbei. Im Gegensatz zu den anderen Artillerieeinheiten kann der BM-21 nicht von den Informationen eines Aufklärers profitieren, sondern muss ausschließlich nach Sicht feuern. Dafür ist die Lafette um 360° schwenkbar.



Die Schützenpanzer

In puncto Schützenpanzer ist die NVA den Amerikanern klar überlegen. Gemein ist beiden Ausführungen die mächtige Panzerung. An den Seiten und im Heck braucht es zwei direkte Panzerfaust-Treffer, um die Fahrzeuge zu vernichten. An der Frontseite ist erst beim dritten Volltreffer der Ofen aus.

M-113 vs. BTR-60

Beide Fahrzeuge haben Platz für Fahrer, Schütze und vier weitere Soldaten und können so schnell viele Truppen relativ gut beschützt transportieren. Außerdem sind beide Panzer amphibisch und können deshalb Flüsse überqueren oder als Bootersatz herhalten. Im Heck beider Gefährte gibt es Munition und erste Hilfe. Während die Fahrgäste im M-113 zum Nichtstun verdammt sind, können zwei der vier Passagiere im BTR-60 mit den eigenen Waffen aus den seitlichen Luken schießen. Das schränkt den Schutz zwar etwas ein, macht den russischen Schützenpanzer aber zu einem ernst zu nehmenden Gegner. Beide Modelle sind recht flink, dank der Räder hat auch hier das russische Modell die Nase vorn. Auch bei der Bewaffnung punkten die Vietnamesen: Das Geschütz vom BTR-60 bietet vollen Schutz und lässt sich komplett drehen. Der Schütze im M-113 sitzt exponiert und kann die Waffe nur wenig schwenken. Die hohe Geschwindigkeit der Schützenpanzer beider Seiten hat zur Folge, dass sie schwer zu treffen sind.

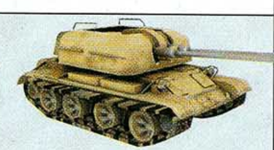


Die Panzer

Jede Partei verfügt über je zwei Typen von Kampfpanzern. Abgesehen von der leicht besseren Panzerung der US-Varianten sind die jeweiligen Modelle gleich. Alle Kampfpanzer haben zwei MGs – eine neben der Hauptkanone für den Fahrer und eine für den Schützen auf dem Turm. Die oberen MGs lassen sich nicht komplett drehen und können nur einen kleinen Bereich um die Hauptkanone erreichen – Ausnahme: der Sheridan. Für den ZSU-Flak-Panzer gibt es keine Entsprechung auf US-Seite.

ZSU Luftabwehr-Panzer

Die beste Waffe der NVA gegen die Luftüberlegenheit der USA ist der ZSU-Panzer. Jets sind schwer zu treffen, Hubschrauber werden aber in kürzester Zeit zersiebt. Natürlich lässt sich das Geschütz auch gegen Infanterie einsetzen. Selbst Panzer nehmen bei Treffern Schaden.



Sheridan vs. PT-76



Geschwindigkeit und Feuerkraft der beiden Panzer sind nahezu identisch. Der PT-76 ist jedoch ein Amphibienfahrzeug, der Sheridan sinkt dagegen wie ein Stein. Bei der Panzerung hat der Sheridan jedoch einen Vorteil: Die klassische Schwachstelle jedes Panzers – das Heck – gibt erst nach drei Panzerfaust-Treffern nach. Seiten- und Frontpanzerung sind bei beiden Modellen gleich – nach zwei (Seite) beziehungsweise drei (vorne) Treffern ist Schluss.



Patton vs. T-54

Die Kolosse unter den Panzern sind gleich schnell und gleich stark. Von hinten reichen bei beiden Modellen zwei Treffer mit der Panzerfaust – die Frontpanzerung gibt erst nach sechs Treffern nach. Seitlich steckt der Patton zwei Volltreffer weg. Sein russischer Kollege überlebt das nicht.

Die Hubschrauber

Die Hubschrauber bringen enorme Dynamik in das Spielgeschehen. Die NVA muss sich mit zwei Varianten des gleichen Modells begnügen. Auf amerikanischer Seite haben Sie die Auswahl zwischen vier Helis.

Der Kampf-Huey

Der Huey ist schneller, wendiger und besser bewaffnet als der Mi-8, kann den Waffenvorteil aber nur mit Kopilot ausspielen. Der Pilot kann insgesamt zehn Salven à zwei Raketen abfeuern. Mit der sekundären Feuerfunktion wird die Transportkette ausgefahren. Als Kopilot können Sie Granaten abfeuern und die schwenkbaren MGs bedienen. Dank dieser Waffenvielfalt ist der Kampf-Huey ein wahres Schlachtross. Gute Schützen können mit den MGs sogar feindliche Jets vom Himmel holen.

Der Mi-8 Kampfhubschrauber

Der Mi-8 fliegt sich im Vergleich zum Huey etwas träge, gibt dem Piloten aber volle Kontrolle über die vier Raketenwerfer. Mit der primären und sekundären Feuerfunktion wird je eine Salve von zwei Raketen abgefeuert. So kann der Mi-8 doppelt so schnell schießen wie der Huey. Obendrein bietet der Kampfheli – neben dem Piloten – Platz für drei Passagiere und eignet sich so auch als Truppentransporter.



Der Transport-Huey

Der Pilot kann in der Transport-Variante lediglich die Lasten-Kette bedienen. Im Heck haben vier Passagiere Platz – zwei der Sitze sind mit M-60-MGs ausgestattet. Die beiden anderen Gäste können mit eigenen Waffen aus dem Helikopter schießen.



Der Mi-8 Transporthubschrauber

Die Transport-Variante des Mi-8 ist gänzlich unbewaffnet. Auf den Positionen 5 und 6 können die Passagiere jedoch hinten aus dem Heli mit eigenen Waffen feuern. Ein Vorteil gegenüber dem Transport-Huey: Für die Passagiere hält der Mi-8 Munition und erste Hilfe bereit (Positionen 2, 3 und 4).



Der CH-47 Chinook

Der Chinook ist langsam und träge, aber in den richtigen Händen weit mehr als nur ein Transporthubschrauber. Der Pilot verfügt über ein doppelläufiges, starres MG und bedient – wie im Huey – die Transportkette. Der Kopilot feuert je einen schwenkbaren Raketen- und Granatwerfer ab. Im Heck haben vier Soldaten Platz. Lediglich auf Position 5 ist nichts geboten. Auf den Platzen 3 und 4 gibt es je ein seitlich montiertes M-60-MG – der sechste Passagier kann mit der eigenen Waffe nach hinten schießen. Mit dem richtigen Team kann ein voll besetzter Chinook es mit so ziemlich jedem Gegner aufnehmen.

Der Cobra-Kampfhelikopter

Der kleinste und schnellste US-Hubschrauber ist bis an die Zähne bewaffnet und in den Händen eines guten Pilotenteams äußerst schlagkräftig. Der Pilot feuert die beiden Raketenwerfer gegen Bodenziele ab. Gegen Luftziele hat der Kopilot Lenkraketen in petto. Mit der Sekundärfunktion bedient der zweite Mann im Cockpit das schwenkbare Gattling-Geschütz.



Sammelbus zu neutralen Flaggen

Mit einem guten Team können Sie neutrale Flaggen enorm schnell einnehmen. Dies geht auch wunderbar mit Helikoptern – einzelne Soldaten springen dann mit dem Fallschirm ab.

1. Besorgen Sie sich ein schnelles Gefährt und besetzen Sie es voll.
2. Rasen Sie zur ersten Flagge – hier steigt ein Soldat aus.
3. Während die Flagge erobert wird, ist der Rest der Mannschaft schon zur nächsten Flagge unterwegs.

Diese Taktik muss natürlich abgesprochen werden.

Die Flugschule

Übung macht den Meister

Fliegen ist nicht ganz einfach, lässt sich aber in ein paar Flugstunden schnell erlernen. Um sich ausgiebig mit den Flugzeugen und Helikoptern vertraut zu machen und die unten beschriebenen Manöver zu lernen, starten Sie ein Spiel ohne Bots. Üben Sie so lange, bis Sie zielsicher treffen, Munition aufnehmen, starten und landen können.

Cockpit wegschalten

Die Cockpit-Grafik versperrt Ihnen die Sicht auf die Landschaft und Ihre Ziele. Schalten Sie das Cockpit einfach aus – die Standardtaste hierfür ist „F9". Vorsicht: Serverseitig kann dies verboten sein. Dann müssen Sie wohl oder übel mit der Cockpitansicht fliegen.

Rollen und rudern

In der Steuerungs-Optionen finden Sie Einträge für „Rollen links/rechts" und „Ruder links/rechts". Im eigentlichen Flug müssen Sie beide Funktionen benutzen. Rollen sorgt für eine Schräglage und führt so zur Kursänderung. Das funktioniert nur, wenn Sie einigermaßen schnell unterwegs sind. Das Ruder lenkt den Flieger ebenfalls, jedoch ohne dabei eine Schräglage zu verursachen. Wer einen Helikopter auf der Stelle drehen möchte, lässt die Finger von den Rollen-Tasten und benutzt nur das Ruder. Um einen Jet oder Heli im Flug schnell zu drehen, kombinieren Sie beide Funktionen. Nur mit Rollen fliegen Sie weite Kurven.

Geschwindigkeit gut dosieren

Sie müssen nicht immer mit Vollgas fliegen. Drosseln Sie die Geschwindigkeit, indem Sie die Beschleunigungs-Taste einfach loslassen. So können Sie besser zielen oder im langsamen Überflug Munition vom Flugfeld nachladen. Achten Sie aber darauf, nicht zu langsam zu werden – die Jets fallen sonst wie Steine vom Himmel und sind leichte Beute für die gegnerische Luftabwehr.

So fliegen Sie Jets

Jets lassen sich sehr schwer landen. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, da Sie nie landen müssen. Einmal gestartet, bleiben Sie so lange im Einsatz, bis Sie entweder abgeschossen werden oder wegen zu starker Beschädigung aussteigen. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, fliegen Sie in geringer Höhe und langsam über ein beliebiges Flugfeld.

So bremsen Sie den Heli

Sie fliegen geradeaus, wollen aber anhalten. Wenn Sie nun einfach die Nase hochziehen, steigt der Heli, fliegt aber weiter. Sie müssen schon ein gutes Stück vor dem Ziel die Nase langsam hochziehen und dabei Gas wegnehmen. So bleiben Sie auf gleicher Höhe und bremsen die Vorwärtsbewegung langsam ab.

Helikopter-Vollbremsung

Profis können ein Ziel schnell anfliegen und abrupt stehen bleiben. Das geht wie folgt:

1. Fliegen Sie gerade auf Ihr Ziel zu.
2. Ziehen Sie am gewünschten Punkt die Nase hoch und lassen Sie das Gas los.

B

3. Machen Sie gleichzeitig eine harte Ruderbewegung zu einer Seite.
Mit diesem Manöver vollführen Sie über dem Ziel eine 180°-Drehung. Durch die harte Drehung geht sämtliche Vorwärtsenergie verloren und Sie bleiben über dem gewünschten Punkt stehen.

Helikopter-Bodenangriff

Ähnlich wie bei der Vollbremsung funktioniert auch ein guter Bodenangriff.
1. Fliegen Sie auf das Ziel zu.
2. Sobald das Fadenkreuz über dem Ziel ist, feuern Sie Ihre Raketen oder MGs ab.
3. Fliegen Sie ein kurzes Stück weiter und machen Sie eine harte 180°-Drehung mit dem Ruder.
4. Geben Sie wieder Gas und neigen Sie die Nase nach unten.
5. Feuern Sie erneut auf das Ziel.
Fliegen Sie dieses Angriffsmanöver nur, wenn das Ziel beim ersten Angriff nicht zerstört wurde. Der Gegner hat kaum eine Chance gegen diese schnelle Attacke.

Helikopter-Landungen

Wenn Sie über einem Punkt schweben, müssen Sie lediglich die Schubumkehr-Taste drücken und langsam aufsetzen. In dieser Zeit sind Sie jedoch für jeden Gegner ein wunderbares Ziel. Besser ist daher eine schnelle Punktlandung:
1. Fliegen Sie flach und schnell auf Ihren Landepunkt zu.
2. Ziehen Sie vor dem Ziel die Nase hoch und drücken Sie die Schubumkehr-Taste.
3. Bringen Sie die Nase wieder in die Waagerechte und setzen Sie auf.
Die US-Helis haben hier einen klaren Vorteil. Sie können die Maschinen mit sehr hoher Sinkgeschwindigkeit aufsetzen, ohne dass der Vogel Schaden nimmt. NVA-Piloten müssen dabei etwas vorsichtiger sein.

Munition und Reparatur für Helis

An den Helikopter-Landeplätzen können Sie Munition aufnehmen und ihr Gefährt reparieren lassen. Sie müssen dafür nicht einmal landen – direkt über dem Landefeld zu schweben, tut es auch. US-Helikopter können dies auch am Tango-Schiff erledigen.

Lastentransport für US-Helikopter

Jedes US-Land- und -Seefahrzeug kann von Hueys und dem Chinook durch die Lüfte getragen werden. Außerdem können Sie so auch den mobilen Einstiegspunkt verlegen. Mit etwas Übung schaffen Sie es, jedes Fahrzeug schnell an den Haken zu kriegen, zum Ziel zu fliegen und sicher wieder abzusetzen.
1. Fahren Sie die Transportkette aus.
2. Schweben Sie niedrig über das Fahrzeug – nutzen Sie die rückwärtige Außenansicht, um präzise über das Ziel zu kommen.
3. Steigen Sie so weit, bis die rote Lampe aufleuchtet, und verharren Sie in dieser Höhe.
4. Sobald die Lampe grün ist, hängt die Ware am Haken. Fliegen Sie nun nach oben.
Schwere Lasten machen den Huey so gut wie unsteuerbar. Das große Tango-Schiff und schwere Panzer sollten Sie deshalb mit dem Chinook befördern. Übrigens kann das transportiere Fahrzeug sogar besetzt sein – die Mannschaft kann am Haken hängend sogar schießen. Den mobilen Einstiegspunkt und Boote können Sie getrost aus großer Höhe abwerfen – Landfahrzeuge müssen behutsam aufgesetzt werden. Um die Kette in der Luft zu lösen, drücken Sie einfach den sekundären Feuerknopf. Sobald die Fracht den Boden berührt, wird die Kette automatisch gelöst.

Nützliche Tipps

Mobile Einstiegspunkte

Machen Sie Gebrauch von den neuen mobilen Einstiegspunkten. Der vietnamesische Tunnel hat den Vorteil, dass er im Gestrüpp kaum zu erkennen ist – einmal entdeckt, ist er jedoch schnell zerstört. Der US-Einstiegspunkt ist kaum zu übersehen, kann aber jede Menge einstecken. Außerdem gibt's bei der Kiste Munition und erste Hilfe.

Überhitzte MGs

Fast alle Maschinengewehre an Fahrzeugen neigen zu Überhitzung. Dies erkennen Sie am gelblichen Balken unter der Munitionsanzeige. Machen Sie stets kleine Feuerpausen, um der Knarre Zeit zum Abkühlen zu geben. Wenn der Hitzebalken komplett voll ist, dauert es einige Sekunden, bis Sie wieder feuern können.

Fallschirmabsprung für Profis

Wenn Sie mit dem Fallschirm abspringen, öffnen Sie diesen so spät wie nur irgend möglich. Ihre Flugzeit verkürzt sich dadurch und Sie sind schwerer zu sehen und baumeln nicht ewig als schwebende Zielscheibe am Himmel herum.

Das Radio

In jedem Fahrzeug können Sie Musik einschalten. Das macht zwar Spaß, verrät dem Feind aber schon auf große Distanz Ihre Position. Wenn Sie unentdeckt bleiben wollen, lassen Sie das Radio aus.

Boote und Schiffe

Das beste Boot der NVA ist ein Panzer (siehe Kasten: „Die Panzer" – PT-76). Das unbewaffnete Sampan kann sich nicht mit den Booten der USA messen.

Das Sampan



Die NVA-Nussschale dient offensichtlich nur zu Dekorationszwecken. Selbst Sturmgewehrsalven bringen den erbärmlichen Kahn im Nu zum Untergang. Bevor Sie durch Feindbeschuss den Verlust von fünf Leuten riskieren, gehen Sie lieber zu Fuß – das ist sicherer.

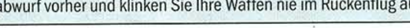
Das P.B.R.

Das Patrouillenboot ist schnell und kann neben der Besatzung von drei Mann durchaus noch weitere Personen mitnehmen. Diese blinden Passagiere hüpfen einfach auf den Kahn und nutzen die Mitfahrgelegenheit. Ein starkes Zwillings-MG am Bug und das rückwärtige M-60 sorgen für gute Feuerkraft. Vorsicht: Das Bug-MG ist um 360° schwenkbar und kann das eigene Boot treffen!

Das Tango-Schiff

Das Tango kommt groß, schwerfällig und langsam daher, kann aber mächtig austeilen und dient als mobiler Einstiegspunkt. Außerdem ist es stark genug gepanzert, um allen kleinen Kalibern zu trotzen. Selbst mit einer Panzerfaust braucht es vier direkte Treffer, um den Kahn zu versenken. Das Schiff verfügt über ein Heli-Pad. Gut gemeinter Rat an alle Helikopter-Piloten: Wenn Sie kein absoluter Top-Pilot sind, landet Ihr Flattermann im Wasser, statt Munition aufzunehmen. Piloten können jedoch knapp über dem Landplatz schweben – die Reparatur und der Nachschub klappen auch so.

Die Jets



Auch wenn die schnellen Flieger nur auf wenigen Karten zum Einsatz kommen, sind sie oft spielentscheidend.

A-7 Corsair vs. MiG-17

Sowohl die amerikanische A-7 als auch die sowjetische MiG-17 haben je eine Bordkanone und Bomben. Vorteil der MiG: Beim Angriff auf Bodenziele stehen pro Ladezyklus vier Bomben zur Verfügung – ein Corsair-Pilot muss schon nach zwei Abwürfen warten, bis neue Munition verfügbar ist. Egal welche der Maschinen Sie fliegen: Üben Sie den Bombenabwurf vorher und klinken Sie Ihre Waffen nie im Rückenflug aus.

F-4 Phantom vs. MiG-21

Die MiG-21 ist mit Abstand der schnellste Jet – das macht es dem Piloten schwer, Ziele anzuvisieren. Sowohl das Bordgeschütz als auch die ungelenkten Raketen eignen sich gegen Bodenziele oder langsam fliegende Hubschrauber. Für den Luft-Luft-Kampf ist die Phantom unangefochtener Meister. Die Lenkraketen eignen sich gegen fliegende Ziele und besetzte Fahrzeuge am Boden. Als Sekundärwaffe hängen unter dem Jet Napalm-Kanister. Bereits nach drei Bombenabwürfen müssen Sie nachladen. Fahrzeuge nehmen nur geringen Schaden – Infanterie hat im Feuersturm jedoch keine Chance. Werfen Sie Napalm stets im waagrechten Tiefflug ab.

Spezialwaffen

Der C-4-Trick

Der amerikanische Ingenieur kann C-4-Bomben legen und per Fernbedienung zünden. Wenn Sie eines der Päckchen direkt an ein Fahrzeug werfen, bleibt es haften. So können Sie Vehikel verminen und warten, bis der Feind einsteigt und davonbraust. Das gespickte Fahrzeug können Sie ohne Entfernungsbegrenzung hochgehen lassen.

Die „Fackel"

Schöner Übersetzungsfehler: „Fackel" bedeutet hier natürlich Schneidbrenner. Mit diesem Werkzeug zerlegt der US-Ingenieur feindliche Fahrzeuge im Handumdrehen.

SA-7

Der Experte für schwere Waffen aufseiten der NVA kann mit dieser Luftabwehrrakete den US-Piloten gewaltig den Tag vermiesen. Die Reichweite lässt etwas zu wünschen übrig. Für beste Ergebnisse schießen Sie von vorne oder direkt von hinten auf Ihr Ziel.

Bouncing Betty, Krähenfüße und Bambusfalle

Spicken Sie Gebäude, Brücken und andere Engpässe mit diesen fiesen NVA-Fallen. Die hinterlistigen Waffen werden vom Feind meistens übersehen. Passen Sie aber auf: Fallen unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind.

Battlefield Vietnam: Die Karten

Alle Angaben beziehen sich auf den Eroberung-Modus. Kleinigkeiten können in den anderen Modi variieren. In Blau sehen Sie, was für Fahrzeuge die USA bekommen, wenn ein Kontrollpunkt erobert wird. Die NVA-Fahrzeuge sind rot dargestellt.

Operation Wildhüter: Der große Kampf um die Inseln

ALLGEMEINE HINWEISE Zu Wasser, zu Land und in der Luft geht es auf dieser Karte gleichermaßen zur Sache. Gute Piloten auf beiden Seiten können besonders zu Spielbeginn Truppen zu weit entfernten Flaggen transportieren.

US-TAKTIKEN Ihr größtes Problem sind die Mi-8-Helikopter der NVA. Nur sehr gute Piloten schaffen es, diese Monster vom Himmel zu holen. Vom Boden aus haben Sie nur mit den Geschützen der Patrouillenboote eine echte Chance. Nutzen Sie unbedingt den mobilen Einstiegspunkt auf dem Tango-Boot. Versuchen Sie den Kahn möglichst unbemerkt nahe an die NVA-Basis zu bringen, um so den Feind aus dem Hinterhalt im eigenen Stützpunkt anzugreifen.

NVA-TAKTIKEN Nutzen Sie die Helikopter sinnvoll – Ihre Gegner können die Mi-8 nur schwer abschießen. Halten Sie aus der Luft unbedingt Ausschau nach dem großen US-Boot und vernichten Sie es. Im Gegensatz zur NVA-Basis ist das Lager der Gegner von zwei Seiten zugänglich. Ein voll besetzter BTR-60 kann über die Straße im Osten schnell in den US-Stützpunkt eindringen und immensen Schaden anrichten, vielleicht sogar die Flagge erobern.



1. US-Basis [US]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
1 Huey-Helikopter
1 Huey-Kampfheli
1 Tango
(mobiler Einstiegspunkt)
2 P.B.R./2 Sampan

2. NVA-Lager [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Mi-8 Kargo
1 Mi-8
1 M-113/1 BTR-60
2 P.B.R./2 Sampan

3. Mekong-Dorf [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

4. Westinsel [neutral]
2 P.B.R./2 Sampan

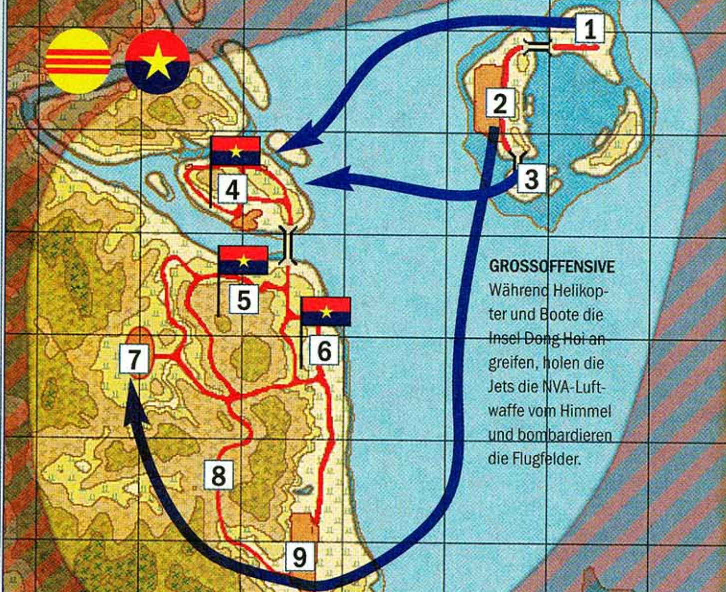
5. Mittelinsel [neutral]
1 P.B.R./1 Sampan

6. Buchtlager [neutral]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
2 P.B.R./2 Sampan
Anmerkung: Je ein Boot und ein Jeep erscheinen im Dorf nördlich der Flagge.

Operation Flammenpfeil: Duell am Himmel

ALLGEMEINE HINWEISE Es gibt zwar neun Einstiegspunkte, jedoch nur drei Flaggen – diese sind allesamt in NVA-Hand. Luftüberlegenheit spielt hier die entscheidende Rolle. Beide Kriegsparteien verfügen über Helikopter und Flugzeuge. Die Einstiegspunkte ohne Flagge können neutralisiert werden, indem die dazugehörigen Kontrolltürme zerstört werden.

GEZIELTE SABOTAGE Mit zehn Sprengladungen (NVA: SA-7, USA: M14) lässt sich ein Kontrollturm irreparabel vernichten. Der dazugehörige Einstiegspunkt und alle Fahrzeuge sind dann für den Gegner verloren. Versuchen Sie, unbemerkt in einen gegnerischen Stützpunkt einzudringen und die Sprengsätze zu legen. Alle Bomben müssen am Fuß des Turmes innerhalb der vier Stelzen liegen. Jagen Sie die ganze Chose erst hoch, wenn alle zehn Sprengladungen gelegt sind. Da Sie nicht genügend Munition haben, müssen Sie bis zu zweimal nachladen. Die US-Truppen haben es da leicht: An jedem Turm der NVA steht eine Munitionskiste. Die Nordvietnamesen müssen sich in der näheren Umgebung Nachschub besorgen, sind dafür aber durch den Raum im Turm geschützt.



US-TAKTIKEN Um den ständigen Ticket-Verlust zu verlangsamen, müssen Sie wenigstens eine Flagge erobern – und das möglichst schnell. Hervorragendes Ziel ist die Insel Dong Hoi im Norden. Bringen Sie per Chinook und über den Seeweg Soldaten zur Insel und erobern Sie die Flagge. Wichtig ist, dass fähige Piloten mit den Phantom-Jägern die gegnerische Luftwaffe in Schach halten.

NVA-TAKTIKEN Setzen Sie auf Verteidigung. Der Gegner kommt aus der Luft oder über den Seeweg. Gegen die Flieger setzen Sie sich mit SA-7-Raketen, eigenen Jägern und den ZSU-Flakpanzern zur Wehr.

1. US-Helikopter-Basis
1 ACH-47
2 Cobra
1 Tower

2. US-Flugfeld
2 F4 Phantom
1 A-7 Corsair
1 Tower

3. US-Hafen
3 P.B.R.
1 Tango
1 Tower

4. Die Insel Dong Hoi [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 T-54

5. Die Ruinen [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 T-54

6. Die Strandfront [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 T-54

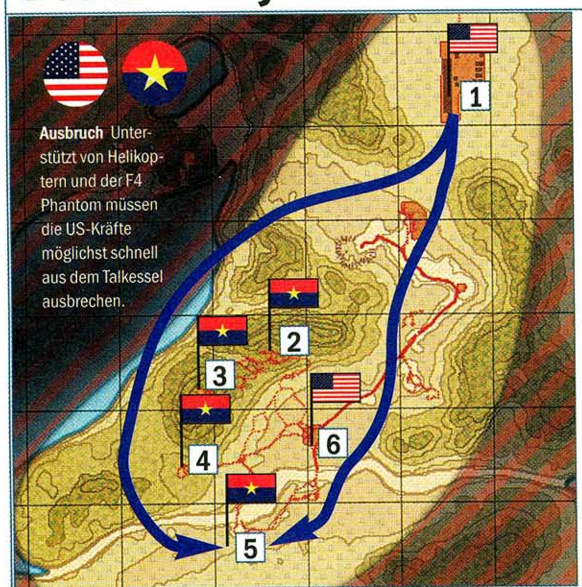
7. NVA-Flugfeld West
1 UAZ 469, 2 MiG-21
1 Tower

8. NVA-Helikopter-Basis
1 UAZ 469
1 ZSU, 2 Mi-8
1 Tower

9. NVA-Flugfeld Süd
2 MiG-17
1 ZSU, 1 Tower

B

Das Ia-Drang-Tal: Kesselschlacht am trockenen Flussbett



Ausbruch Unterstützt von Helikoptern und der F4 Phantom müssen die US-Kräfte möglichst schnell aus dem Talkessel ausbrechen.

1. US-Basis [US]
1 ACH-47
1 Huey-Helikopter
1 Huey-Kampfheli
1 Sheridan/1 PT-76
1 F4 Phantom
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Östlicher Hügel [NVA]
1 ZSU
4 M46
1 mobiler Einstiegspunkt

3. Westlicher Hügel [NVA]
1 ZSU

4. Basislager [NVA]
1 M-113/1 BTR-60

5. Das Flussbett [NVA]
1 Sheridan/1 PT-76
1 mobiler Einstiegspunkt

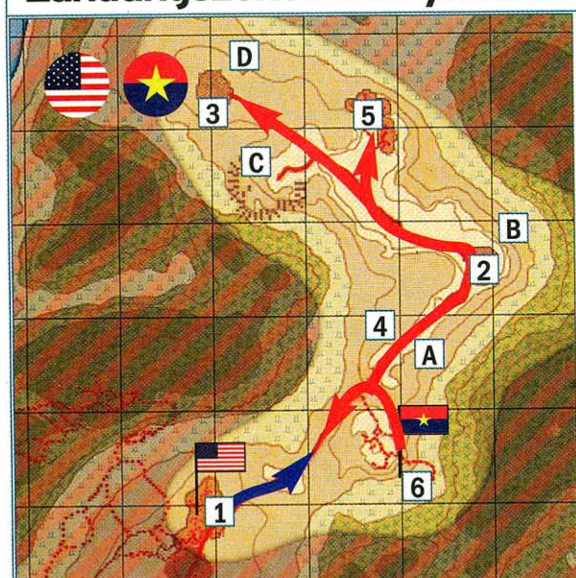
6. LZ X-Ray [US]
–

ALLGEMEINE HINWEISE Die NVA hat hier eindeutige Geländevorteile, dafür aber eine schlechtere Ausrüstung. Beide Seiten verfügen über mobile Einstiegspunkte, die für Angriffe aus dem Hinterhalt genutzt werden können. Beachten Sie, dass bei den beiden Flaggen auf dem Hügel keine Fahrzeuge für die US-Truppen erscheinen.

US-TAKTIKEN Eine einzelne F4 Phantom steht zur Verfügung. Ein guter Pilot kann die NVA-Stellungen durch gezielte Napalm-Angriffe unterdrücken. Achten Sie aber unbedingt darauf, wo Sie Ihre Bomben abwerfen – allzu leicht treffen Sie die eigenen Leute. Nutzen Sie in jedem Fall den mobilen Einstiegspunkt. Werfen Sie die Kiste nach Möglichkeit hinter den feindlichen Linien ab und erobern Sie von dort aus die Stellungen der NVA.

NVA-TAKTIKEN Mit den vier Artilleriegeschützen auf dem östlichen Hügel können Sie die Landezone X-Ray unter Dauerbeschuss nehmen. Dafür brauchen Sie natürlich Beobachter, die den Schützen per Fernglas Ziele zuweisen. Versuchen Sie, die Landezone möglichst früh im Spiel zu überrennen. Die beiden Flakpanzer auf den Hügeln sind Ihre beste Waffe gegen die Lufthoheit der US-Truppen.

Landungszone Albany: Wettrennen um die Kontrollpunkte



1. LZ X-Ray [US]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M110/1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

2. LZ Columbus [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

3. LZ Albany [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60
1 M46
(südlich von LZ-Albany)

4. Die Anhöhe [neutral]
2 M46

5. Der Bauernhof [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
3 M46

6. Die Lichtung [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

A: Mobiler Einstiegspunkt USA
B, C, D: NVA-Tunnelausgänge

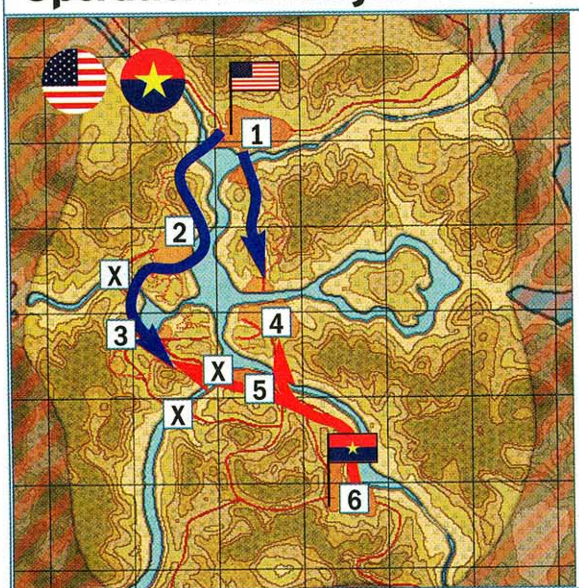
ALLGEMEINE HINWEISE Beim Wettrennen um die Flaggenpunkte ist die NVA im Vorteil. Außerdem besitzen die Vietnamesen die schlagkräftigste Waffe auf diesem Schlachtfeld: den BTR-60-Schützenpanzer.

MOBILE EINSTIEGSPUNKTE Sobald die NVA wenigstens zwei Flaggen hält, erscheint für die USA ein mobiler Einstiegspunkt. Dieser ist natürlich nicht sonderlich mobil, da keine Hubschrauber vorhanden sind. Halten die USA wenigstens drei Flaggen, so bekommt die NVA einen mobilen Einstiegspunkt. Bei vier US-Flaggen sind es zwei, bei fünf US-Flaggen drei Tunnelausgänge.

US-TAKTIKEN Die Krux an dieser Karte: der Feind bekommt mehr mobile Einstiegspunkte, wenn Sie mehr Flaggen erobern. Oft werden die Tunnelausgänge vernachlässigt und nicht verlegt – suchen und finden Sie die Punkte, um Angriffe aus dem Hinterhalt bereits im Keim zu ersticken.

NVA-TAKTIKEN Nutzen Sie Ihren Vorsprung, um die Flaggen schnell einzunehmen. Rücken Sie zur Anhöhe vor und besetzen Sie die Artillerie. Von hier aus können Sie den US-Vorstoß stoppen oder wenigstens aufhalten, während ein Stoßtrupp weiter nach Norden eilt, um die Flaggen einzunehmen.

Operation Hastings: Die Schlacht am Fluss



1. US-Basis [US]
1 A-7 Corsair
1 Huey-Helikopter
2 Huey-Kampfheli
1 M-113/1 BTR-60
2 P.B.R./2 Sampan

2. Vorgelagerte Feuerstellung [neutral]
1 M-113/1 BTR-60

3. Der Tempel [neutral]
1 Sheridan/1 PT-76
1 P.B.R./1 Sampan

4. Die Plantage [neutral]
1 Sheridan/1 PT-76
1 P.B.R./1 Sampan

5. Das Fischerdorf [neutral]
1 M-113/1 BTR-60
1 P.B.R./1 Sampan

6. NVA-Basis [NVA]
1 MiG-17
1 Sheridan/1 PT-76
1 M-113/1 BTR-60
1 P.B.R./1 Sampan
2 Mi-8
1 mobiler Einstiegspunkt

X: Fluss flach genug, um mit Fahrzeugen durchzufahren

ALLGEMEINE HINWEISE Auf dieser ausgewogenen Eroberungskarte sind – wie so oft – die Hubschrauber beider Seiten der Schlüssel zum Erfolg. Die NVA-Kräfte haben den Vorteil schlagkräftiger, amphibischer Fahrzeuge und besitzen einen mobilen Einstiegspunkt. Der Fluss kann an flachen Stellen durchfahren werden (siehe Karte). Sie erkennen die Passagen am Gestrüpp im Wasser. Da der amerikanische Sheridan im Gegensatz zum PT-76 nicht schwimmen kann, ist die Mobilität der US-Truppen eingeschränkt.

US-TAKTIKEN Benutzen Sie die Patrouillenboote und Ihren einzigen Jäger, um sich der feindlichen Helikopter zu erwehren. Fliegen Sie nach Möglichkeit zu zweit in den Kampf-Hueys, um mit den Gattling-Geschützen gegen Luftziele vorgehen zu können.

NVA-TAKTIKEN Sie verfügen über zwei amphibische Fahrzeuge – den PT-76 und den BTR-60. Somit sind Sie auf dieser Karte weitaus mobiler als der Gegner. Nutzen Sie die Möglichkeit, vom Wasser her anzugreifen und so den Feind zu überrumpeln.

Operation Irving: Invasion aus der Luft

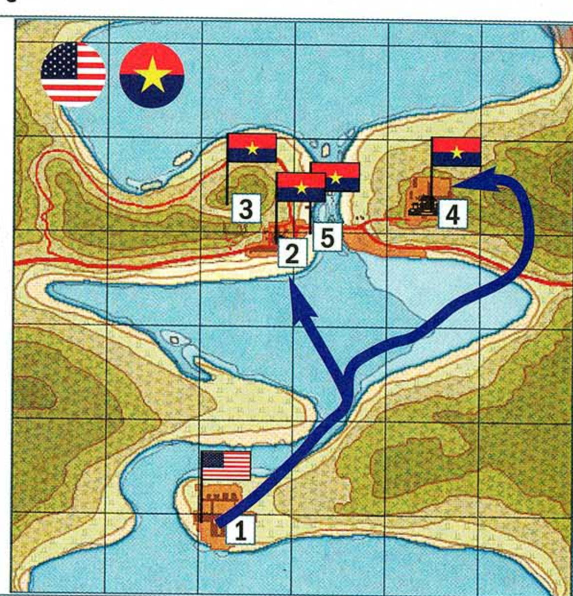
1. US-Basis [US]
2 Huey-Kampfheli
1 ACH-47
1 Sheridan
1 P.B.R.
1 F4 Phantom
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Der Innenhof [NVA]
1 Scooter/1 Scooter
1 ZSU, 1 BM-21
1 mobiler Einstiegspunkt

3. Der Artilleriehügel [NVA]
2 M46/2 M46
1 Scooter/1 Scooter

4. Die Tempelruinen [NVA]
2 M46/2 M46
1 M.U.T.T./1 Scooter
1 Sheridan/1 BM-21
1 mobiler Einstiegspunkt

5. Die Brücke [NVA]
1 Sheridan/1 T-54



ALLGEMEINE HINWEISE Die US-Truppen müssen das Gebiet der NVA angreifen und verfügen über drei Hubschrauber, eine Phantom und ein Patrouillenboot. Die Vietnamesen haben – vom weiten Landweg abgesehen – keine Möglichkeit, zur US-Basis vorzudringen.

US-TAKTIKEN Fliegen Sie nicht alleine los! Warten Sie mit den Helikoptern und dem Boot, bis alle Spieler einen Platz ergattert haben – sonst stehen die Soldaten nutzlos in der Basis herum. Besonders wichtig: Nehmen Sie den mobilen Einstiegspunkt an den Haken, um gefallenen Truppen eine Startmöglichkeit im Feindgebiet zu geben. Ein guter Angriffspunkt sind die Tempelruinen auf dem Berg – werfen Sie die Einstiegskiste im Osten hinter der Ruine ab.

NVA-TAKTIKEN Der Feind kommt aus der Luft – starten Sie also mit einer SA-7 im Gepäck und suchen Sie sich eine Munitionskiste. Wenn das Team gut zusammenarbeitet, können Sie die erste Angriffswelle mit einem Feuerwerk erster Güte empfangen. Achten Sie darauf, nicht mit allen anderen Soldaten im Pulk zu stehen, sondern sich gut zu verteilen. Der Weg zur US-Basis ist viel zu weit, als dass Sie in die Offensive gehen könnten.

Hue – 1968: Der Wettlauf in der Stadt

1. Die Nordostbrücke [NVA]
1 UAZ 469
1 T-54
1 BTR-60
1 Scooter/1 Scooter
1 BM21

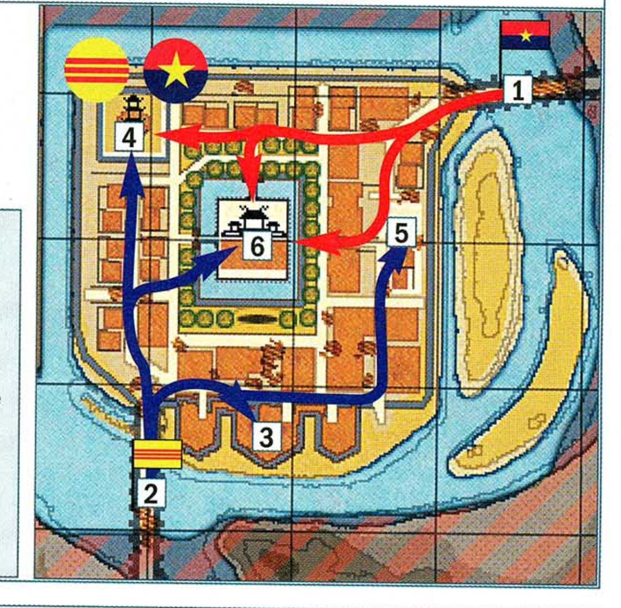
2. Die Südbrücke [US]
2 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Patton
1 M-113

3. Die Zitadelle [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

4. Die Pagode [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Scooter/1 Scooter

5. Das Hotel [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Scooter/1 Scooter

6. Der Purpur-Palast [neutral]
1 Patton/1 T-54
1 M-113/1 BTR-60



ALLGEMEINE HINWEISE Das Szenario ist für beide Parteien ziemlich ausgeglichen. Fußtruppen sind hier wichtiger als Panzer, da Sie ohne Häuserkampf nicht weit kommen. Da überall Schleichwege existieren, sind Sie per pedes flexibler und schneller. Um weitere Entfernungen zurückzulegen, sind die Scooter und Jeeps erste Wahl. Der größte Zankapfel ist der zentral gelegene Palast, da sich mit den Panzern übersichtliche Punkte wie die Brücken effektiv verteidigen lassen.

US-TAKTIKEN Sie schwächen die NVA enorm, wenn Sie es schaffen, die Nordostbrücke einzunehmen. Zwar bekommen Sie kaum etwas an diesem Flaggenpunkt, Sie unterbinden aber den Großteil des feindlichen Nachschubs und können die Stadt aus zwei Richtungen angreifen.

NVA-TAKTIKEN Setzen Sie ein paar Mann in den BTR-60, um die Flaggen schneller auf Ihre Seite zu ziehen. Nutzen Sie die Schlagkraft des Schützenpanzers aus – in diesem Terrain und bei den kurzen Distanzen ist er fast unbesiegbar.

Quang Tri – 1968: Sturmangriff der NVA

ALLGEMEINE HINWEISE Das Stadtgebiet von Quang Tri ist komplett in der Hand der US-Truppen. Vom Nordosten her startet die NVA ihren Angriff. Die Nordvietnamesen haben mehr Fahrzeuge und können so besonders zu Spielbeginn schnell Boden gewinnen. Die Ruinen bieten jedoch so viele hervorragende Verstecke für Infanteristen, dass Panzer im weiteren Spielverlauf zur leichten Beute für Panzerjäger werden.

US-TAKTIKEN Rücken Sie von Punkt 2 und 5 auf die Brücken vor. Sie brauchen möglichst viele LAW-Schützen, um den Vorstoß der NVA zu stoppen. Ingenieure legen an den Zufahrtsstraßen zu den Flaggen Minen. Wenn möglich, treiben Sie den Gegner zu seinem Startpunkt zurück.

NVA-TAKTIKEN Nutzen Sie Ihren Vorsprung! Die US-Spieler wissen nicht, wo Sie zuschlagen, und müssen sich zwangsläufig verteilen. Besetzen Sie den BTR-60 voll und versuchen Sie, schnell ganz in den Süden vorzustoßen. Lassen Sie die anderen Flaggen links liegen und rollen Sie so das Feld von hinten auf.



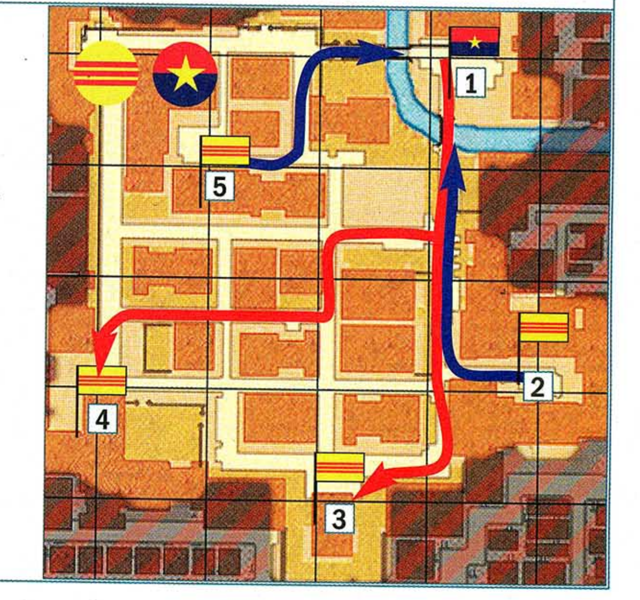
1. Die Nordstadt [NVA]
1 Patton/1 T-54
1 M-113/1 BTR-60
1 PT-76

2. Die Gasse [US]
1 PT-76

3. Städtisches Gebäude [US]
1 Patton/1 T-54

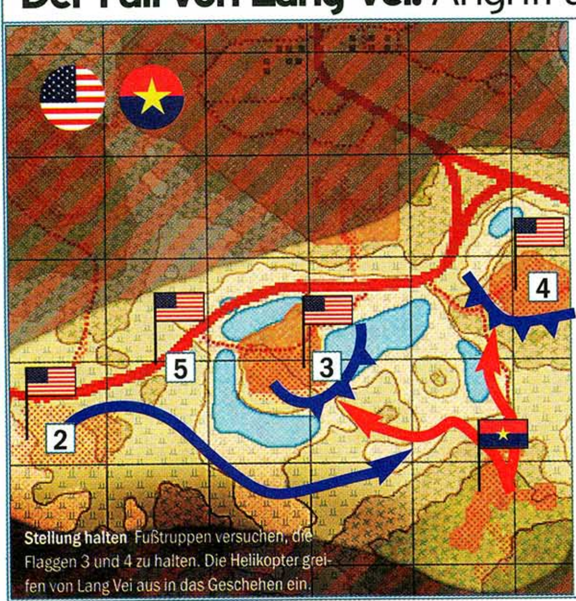
4. Der Funkturm [US]
1 Patton/1 T-54
1 M-113/1 BTR-60

5. Die Amtsstuben [US]



B

Der Fall von Lang Vei: Angriff aus den Bergen



Stellung halten Fußtruppen versuchen, die Flaggen 3 und 4 zu halten. Die Helikopter greifen von Lang Vei aus in das Geschehen ein.

1. Die Erhebung [NVA]
1 Mi-8
1 Mi-8 Cargo (mobiler Einstiegspunkt)
1 Sheridan/1 ZSU
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Lang-Vei-Basis [US]
1 Cobra
1 Huey-Helikopter
1 Sheridan/1 BM21
2 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Das Dorf [US]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
1 mobiler Einstiegspunkt

4. Das Alte Französische Fort [US]
1 M.U.T.T./1 BM21
1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

5. Die Straßensperre [US]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469

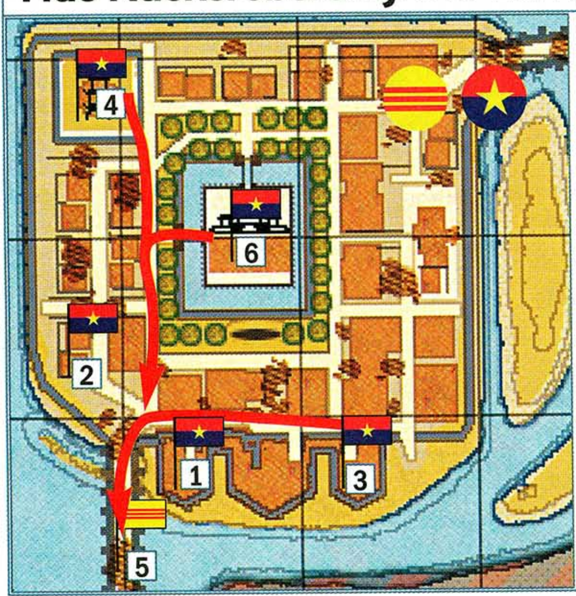
ALLGEMEINE HINWEISE Die Dämmerung macht es sehr schwer, den Feind zu erkennen. Die NVA kann von ihrer Position auf dem Hügel sehr schnell zu den kleinen US-Posten vorrücken.

US-TAKTIKEN Das Dorf und das Fort sind die ersten Angriffsziele der NVA. Versuchen Sie nicht, den Gegner auf dem Hügel anzugreifen, sondern die Flaggen zu halten. In Lang Vei steht eine Cobra – besetzen Sie den Heli mit zwei Mann, um die Luft-Luft-Raketen gegen die gegnerischen Mi-8 einzusetzen. Gute Heli-Piloten können den Sheridan aus der Hauptbasis zur Front transportieren.

NVA-TAKTIKEN Stoßen Sie zum Fort durch. Wenn Sie diese Flagge erobern, erhalten Sie wertvollen Nachschub, unter anderem einen PT-76. Machen Sie Gebrauch von Ihrem mobilen Einstiegspunkt, um näher an den feindlichen Stellungen zu erscheinen.
Mit der ZSU holen Sie die amerikanischen Helis vom Himmel.



Hue Rückeroberung: Der Kampf an der Südbrücke



1. Die West-Zitadelle [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Scooter/1 Scooter

2. Hauptquartier [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Die Ost-Zitadelle [NVA]
1 Patton/1 T-54

4. Die Pagode [NVA]
1 M-113/1 BTR-60
1 Scooter/1 Scooter

5. Die Südbrücke [US]
2 Patton
2 M-113/1 BTR-60
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

6. Der Purpur-Palast [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 T-54

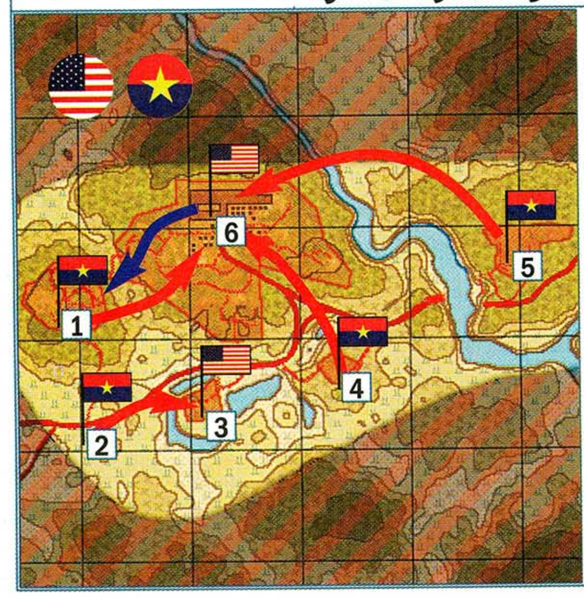
ALLGEMEINE HINWEISE Die Punkteverteilung hat sich gegenüber der ersten Hue-Karte durchweg geändert. Die amerikanischen Truppen haben die bessere Ausrüstung, müssen jedoch durch das Nadelöhr Brücke vorankommen.

US-TAKTIKEN Die US-Streitkräfte sind gezwungen, möglichst schnell den Durchbruch zu schaffen und in die Stadt vorzurücken. Falls das zu lange dauert, treffen die Panzer von den weiter entfernten Punkten ein, was die Sache wesentlich erschwert. Zu Fuß haben Sie die Möglichkeit, unbemerkt an der Stadtmauer entlang zu entkommen und einen zweiten Punkt zu erobern.

NVA-TAKTIKEN Anfangs haben Sie leichtes Spiel, da die Eindringlinge nur einen Weg in die Stadt haben. Legen Sie sich mit Panzerfäusten vor der Brücke auf die Lauer, verminen Sie die Straße und werfen Sie Granaten auf die Brücke. Sehr praktisch: Fahren Sie den Panzer von Punkt 3 zur Flagge daneben, falls Sie die GIs lange genug hinhalten können. Von der Mauer aus haben Sie freies Schussfeld direkt auf den US-Startpunkt.



Khe-Sahn-Belagerung: Eingekreiste US-Truppen



1. Hügel 689 [NVA]
1 M-113/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
3 M46/3 M46
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Lang-Vei-Basis [NVA]
1 M110/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Das Dorf [US]
1 M-113/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 mobiler Einstiegspunkt

4. Das Alte Französische Fort [NVA]
1 M-113/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

5. Lager an der Ca-Lu-Brücke [NVA]
1 MiG-21
1 MiG-17
1 Mi-8
1 M110/1 ZSU
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113

6. Gefechtsbasis Khe Sahn [US]
1 Corsair
1 F4 Phantom
1 Huey-Kampfheli
1 Cobra
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
1 PT-76

ALLGEMEINE HINWEISE Die US-Truppen sind umzingelt – im Osten und Westen hat der Feind je zwei Kontrollpunkte.

US-TAKTIKEN Ihr Hauptziel muss das Lager auf Hügel 689 sein. Teilweise überdachte Schützengräben und drei auf Ihre Hauptbasis gerichtete Artilleriegeschütze stellen eine enorme Bedrohung dar. Greifen Sie aus der Luft an, während Infanterie den Hügel entlang der Gräben stürmt.

NVA-TAKTIKEN Nutzen Sie Ihren Vorteil zu Spielbeginn und greifen Sie die US-Truppen massiv in ihrem Hauptquartier in Khe Sahn an. Auf Hügel 689 kann die Artillerie die US-Basis unter schweren Beschuss nehmen, während Hubschrauber und Jets bei Punkt 5 aufsteigen und von Osten her attackieren. Wenn Sie simultan noch das Dorf (Punkt 3) beharken, bringen Sie den Gegner schwer in Bedrängnis.

Der Ho-Chi-Minh-Pfad: US-Vorstoß in den Dschungel

ALLGEMEINE HINWEISE Der Ho-Chi-Minh-Pfad ist, mit Ausnahme des US-Stützpunktes ganz im Süden, komplett in NVA-Hand. Das unwegsame Gelände und der dichte Dschungel machen das Kampfgebiet unübersichtlich. Nadelöhr der Karte sind die vier Brücken.

US-TAKTIKEN Sichern Sie zunächst den südlichen Bereich. Rücken Sie dafür mit den Fahrzeugen vor, während die Infanterie auf dem Trampelpfad direkt auf den südlichen Wachposten vorrückt. Passen Sie auf die Baumstammfallen auf. Überqueren Sie den Fluss simultan an beiden Brücken, um zum Tempel vorzurücken.

NVA-TAKTIKEN Die US-Fahrzeuge müssen über die Straße kommen, es gibt keinen anderen Weg. Nutzen Sie die Fallen, um Baumstämme auf unvorsichtige Amerikaner purzeln zu lassen. Sollte der Gegner den südlichen Wachposten erobern, müssen Sie die Brücken südlich vom Tempel verteidigen. Nutzen Sie dafür unbedingt die Artillerie.



1. Einsatzpunkt [US]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60
1 Sheridan/1 PT-76

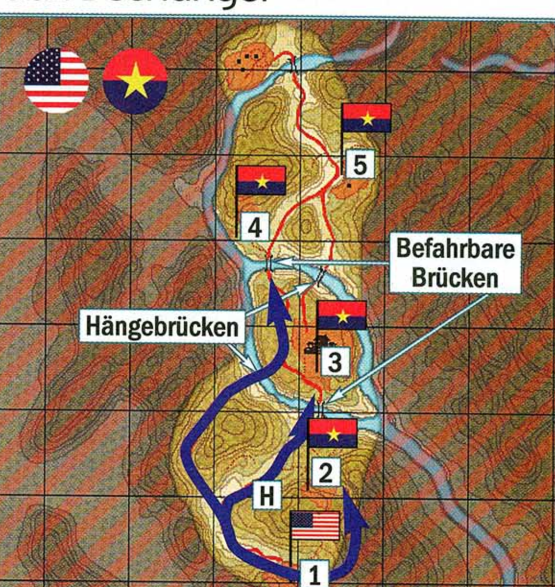
2. Südlicher Wachposten [NVA]
1 M110
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Der Tempel [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
2 M46

4. Der Alte Schrein [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M46

5. Nördlicher Wachposten [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 PT-76
2 M46
1 mobiler Einstiegspunkt

H: Baumstammfallen



Kambodscha-Invasion: Sturmangriff auf dem Ho-Chi-Minh-Pfad

ALLGEMEINE HINWEISE Die US-Truppen müssen den Vorstoß der NVA entlang des Ho-Chi-Minh-Pfades aufhalten. Beide Parteien stoßen zu Spielbeginn mit zwei sehr nah beieinander liegenden Flaggen aufeinander.

US-TAKTIKEN Lassen Sie die Vietnamesen gewähren, indem Sie nicht am nördlichen Punkt (erste Feuerstelle) einsteigen. Einige der Einstiegspunkte sind so nah an der Brücke, dass Sie sofort ausgeschaltet werden. Gehen Sie lieber wie folgt vor: Der Großteil der Truppe steigt an der zweiten Feuerstelle ein. Verminen Sie die Straße etwas weiter im Norden und lauern Sie den anstürmenden Vietnamesen auf. Einige Spieler sollten am Schrein und am Tempel einsteigen und die Fahrzeuge zur Weggabelung bringen. Versuchen Sie hier, den Feind zu stoppen.

NVA-TAKTIKEN Nutzen Sie unbedingt die mobilen Einstiegspunkte und halten Sie sich von den Straßen fern. Die US-Truppen erwarten einen gradlinigen Angriff. Um den Gegner zu überraschen, schlagen Sie sich unbemerkt durch den Dschungel und versuchen ungeschützte Flaggen hinter den feindlichen Linien einzunehmen. Wenn dies gelingt, können Sie den Feind von zwei Seiten in die Zange nehmen.

1. Die Hängebrücke [US]
–

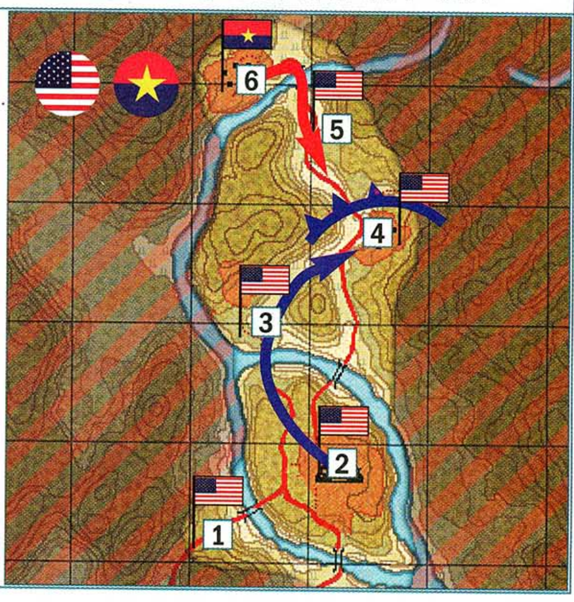
2. Der Tempel [US]
1 M110/1 UAZ 469
1 Sheridan/1 PT-76

3. Die Schrein-Brücke [US]
1 Sheridan/1 PT-76

4. Zweite Feuerstellung [US]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

5. Erste Feuerstellung [US]
1 PT-76
Erscheint hinter der Brücke in der NVA-Basis

6. Vietcong-Basis [NVA]
2 M46
2 mobile Einstiegspunkte

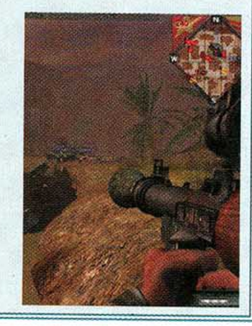


Quang Tri – 1972: Schlagabtausch in der zerstörten Stadt

ALLGEMEINE HINWEISE Die Straßen von Quang Tri sind durch riesige Schuttberge versperrt. Kettenfahrzeuge schaffen es mit Mühe, über die Hindernisse zu kommen. Trotzdem ist es sehr schwer, Fahrzeuge durch die zerstörte Stadt zu lenken. Für die Infanterie gibt es jedoch an jeder Straßenecke ein gutes Versteck.

US-TAKTIKEN Sie haben hier mehr und bessere Fahrzeuge als der Gegner. Der Weg vom Startpunkt zum Lagerhaus (Punkt 5) ist eben und gut befahrbar – starten Sie hier Ihren ersten Angriff. Ihr Hauptquartier ist nur schwer einnehmbar (1:30 Minuten Eroberungszeit) und muss daher weniger stark verteidigt werden.

NVA-TAKTIKEN Alle Kontrollpunkte der NVA sind in 30 Sekunden von einem einzelnen Gegner einnehmbar. Sie müssen sich daher voll auf die Verteidigung konzentrieren. Der Verlust einer Flagge ist zu verschmerzen – schließlich haben Sie dann immer noch die Mehrzahl der Kontrollpunkte.



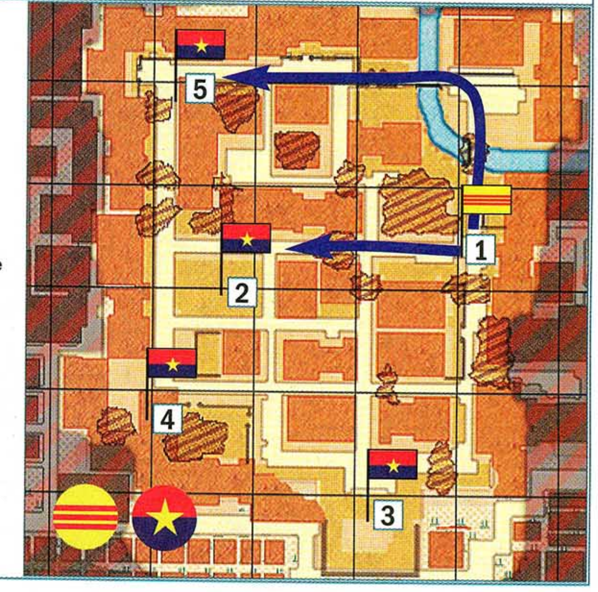
1. Die Lichtung [US]
1 Patton
1 M110
1 M-113/1 BTR-60
1 Sheridan/1 PT-76

2. Die Amtsstuben [NVA]
–

3. Städtisches Gebäude [NVA]
1 T-54
1 M-113/1 BTR-60
1 Sheridan/1 PT-76

4. Der Funkturm [NVA]
1 Scooter/1 Scooter
1 Sheridan/1 BM-21

5. Das Lagerhaus [NVA]
1 Sheridan/1 BTR-60



Far Cry (dt.) - Komplettlösung

Neben der fulminanten Grafik punktet Far Cry (dt.) auch spielerisch. In unserer ausführlichen Komplettlösung begleiten wir Sie durch alle 20 Levels und verraten Ihnen die geheimen Tricks und Kniffe im Kampf gegen Söldner und Mutanten. Als Schwierigkeitsgrad haben wir „Mittel" gewählt.

Erst gucken, dann schießen!

Nutzen Sie das Fernglas

Bereits auf mehrere hundert Meter können Sie Feinde mit dem Fernglas ausmachen. Der Clou an der Sache: Jeder erspähte Widersacher wird auf Ihrem Radar angezeigt. An der Farbe des Punktes erkennen Sie, ob der Gegner ahnungslos (grün), aufmerksam (gelb), alarmiert (orange) oder im Kampf (rot) ist. Obendrein können Sie auch die Gespräche der Söldner belauschen – teilweise sehr amüsant. Scannen Sie in regelmäßigen Abständen die Umgebung, um sich ein Bild der Lage zu machen.

Cry-Vision macht die Nacht zum Tag

Das Nachtsichtgerät ist in fast allen Situationen Ihr perfektes Aufklärungsgerät. Die Körperwärme der Gegner lässt sie hell aufleuchten. Besonders im Dschungel erkennt man so die sonst kaum auszumachenden Feinde klar und deutlich. Nachteil: Die Batterie ist relativ schnell leer. Bei schwachem Akku hilft nur vorübergehendes Ausschalten oder das Aufsammeln zurückgelassener Nachtsichtgeräte der Feinde. Tipp: Warten Sie nach einem Feuergefecht, bis der Energiebalken wieder voll ist.

Waffenzoom

Fast jeder Schießprügel hat eine Zoomfunktion, die gezielte Abschüsse enorm erleichtert. Mit etwas Übung bringen Sie selbst mit der geringen Vergrößerung der MP5 auf große Distanz Kopftreffer an. Für gezielte Fernschüsse sollten Sie wenigstens knien – wer sich flach auf den Boden legt, trifft noch besser.

Schleichen wie ein Profi

Geheime Infiltration oder Rambo-Style?

Manchmal lässt sich ein ausgewachsenes Feuergefecht nicht vermeiden. Wer sich allerdings ruhig verhält, kann ganze Feindlager lautlos neutralisieren. Das dauert etwas und kann sehr frustrierend sein. Wie Sie **Far Cry (dt.)** spielen, bleibt Ihnen überlassen. Im Rambo-Stil kriegen Sie es stets mit mehr Feinden auf einmal zu tun – die Schleicher brauchen länger, verbrauchen aber kaum Munition und sparen sich das eine oder andere Loch im Brustpanzer.

Lautlos schleichen

Der aufrechte Gang ist für Profi-Schleicher tabu. Die geringste Chance, vom Feind entdeckt zu werden, haben Sie in der tiefsten Fortbewegungsart – sprich liegend. In der Hocke kommen Sie schneller voran und sind trotzdem gut getarnt. Natürlich sollten Sie Wege und Straßen meiden und sich nach Möglichkeit im Gebüsch vorantasten. In diesem Stil können Sie an ganzen Gegnerhorden vorbeischleichen.

Lautlos schießen

Ewiges Anschleichen bringt gar nichts, wenn Sie anschließend mit dem Sturmgewehr herumballern. Neben dem Messer können Freunde der leisen Sohle auch mit der MP5 zuschlagen. So lange Ihr Opfer nicht selber das Feuer eröffnet, bleiben Sie unentdeckt.

Kampftipps

Volle Deckung

Je nach Schwierigkeitsgrad und Spielfortschritt schießen Ihre Widersacher mehr oder weniger präzise. Um nicht zu viel abzubekommen, bleiben Sie stets in Deckung. Lehnen Sie sich aber aus dem Schutz heraus, um selber zu schießen. Je weiter Sie im Spiel kommen, desto pfiffiger werden auch Ihre Gegner.

Gefährliche Gegner zuerst

Erledigen Sie gegnerische Scharfschützen und Geschützmannschaften stets zuerst – am besten aus sicherer Distanz mit dem Präzisionsgewehr. Allzu leicht übersieht man Feinde in Wachtürmen, auf Gebäuden oder auf Bergen. Lassen Sie Ihren Blick also auch einmal nach oben schweifen.

Gut gezielt ist halb getroffen

Egal ob Mensch oder Mutant – der Kopf ist der Schwachpunkt aller Gegner und meist ungeschützt. Ein Treffer zwischen den Ohren schickt die Söldner und Spezialeinheiten sofort auf die Bretter. Bei Helmträgern muss Jack schon eine unbedeckte Stelle treffen.

Taktisch nachladen

Laden Sie Ihre Waffen so oft wie möglich nach. Wenn Sie in einem heißen Gefecht stecken, kann die Nachladezeit Ihr Leben kosten. Wechseln Sie dann lieber auf eine andere Waffe. Sobald Ruhe ist, laden Sie alle Waffen nach. Neben dem Vorteil, niemals mit leerer Knarre einem Gegner gegenüberzustehen, nehmen Sie so auch immer die maximale Menge Munition auf. Denken Sie auch daran, die Granatwerfer der Sturmgewehre nachzuladen.

Gegnerpositionen merken

Anzahl und ursprüngliche Position aller Gegner sind stets gleich. Wenn Jack also ins Gras beißt, merken Sie sich genau, wer sein Lebenslicht ausgepustet hat. Beim nächsten Versuch kommen Sie dem Gegner zuvor.

Viele Wege zum gleichen Ziel

Lüftungsschächte

In Gebäuden gibt es oft Lüftungsschächte, durch die Sie hindurchkriechen können. Auf diesem Weg lassen sich Gegner umgehen oder aus dem Hinterhalt angreifen. Wenn Sie einen Schacht sehen, krabbeln Sie auf jeden Fall hinein. Solange Sie nicht schießen, bleiben Sie im Lüftungssystem unentdeckt und können sich so ein besseres Bild der Situation machen.

Gegner ignorieren

Besonders in den weitläufigen Außenlevels müssen Sie nicht alle Gegner ausschalten. Oft sind Sie besser dran, wenn Sie sich um einen Posten schleichen und die Feinde gar nicht angreifen. Legen Sie größere Strecken mit einem Fahrzeug zurück, können Sie an ganzen Heerscharen von Gegnern vorbeibrettern – das ist meist weniger gefährlich, als die Widersacher anzugreifen.

Alles genau untersuchen

Haben Sie ein Lager oder einen Raum gesäubert, nehmen Sie sich die Zeit, sich umzuschauen. Oft übersieht man Erste-Hilfe-Koffer, Munition, Rüstung oder gar Schlüsselkarten. Viele Gegenstände liegen auf Tischen oder Kisten und sind erst auf den zweiten Blick zu sehen.

FLORIAN WEIDHASE/ANSGAR STEIDLE

Das große Waffenarsenal

Insgesamt gibt es elf Waffen – Sie können aber stets nur vier tragen. Es ist daher wichtig, sich für die richtige Kombination zu entscheiden. Unser Tipp:

1. **Das beste verfügbare Sturmgewehr (M4, AG36 oder OICW)**
2. **Eine Maschinenpistole: P90 für Rambos, MP5 für Schleicher**
3. **Schrotgewehr oder M249**
4. **Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer**

MACHETE Wenn Sie nah genug an den Feind kommen, ist die Machete absolut tödlich und obendrein lautlos. Sobald aber mehr Schießprügel zur Wahl stehen, muss die Machete zurückbleiben.

FALCON .357 Munition (Magazin/maximal): 8/150
Die Pistole ist nur für den Nahkampf geeignet – ersetzen Sie die Knarre so früh wie möglich durch eine vernünftige Waffe.

MP5SD Munition (Magazin/maximal): 30/300
Für Freunde von Schleichangriffen ist die MP5 das ganze Spiel hindurch absolut unersetzbar. Um Gegner mit gezielten Kopfschüssen außer Gefecht zu setzen, wählen Sie Einzelfeuer.

P90 Munition (Magazin/maximal): 50/300
Wer nichts von lautlosen Angriffen hält, ist mit der P90 gut beraten. Satte 50 Schuss pro Magazin lassen das Kämpferherz höher schlagen.

SCHROTGEWEHR Munition (Magazin/maximal): 10/50
Auf kurze Distanz ist die automatische Schrotflinte unschlagbar. Besonders die zähen Mutanten lassen sich mit diesem Schießprügel gut erlegen.

M4 Munition (Magazin/maximal): 30/300
Gewöhnen Sie sich an, im Einzelschuss-Modus zu feuern. Sie werden feststellen, dass Sie viel besser treffen und weniger Munition verbrauchen.

AG36 Munition (Magazin/maximal): 30/300, Granaten: 1/10
Ein Granatwerfer und die optische Zielhilfe des AG36 machen das M4 überflüssig. Da es hier kein Einzelfeuer gibt, feuern Sie nur kurze Salven ab, um genau zu treffen. Die Granaten verhalten sich in etwa wie normale Handgranaten und fliegen ballistisch.

OICW Munition (Magazin/maximal): 40/300, Raketen: 5/10
Großes Magazin und integrierter Raketenwerfer – das OICW ist der letzte Schrei auf dem Sturmgewehr-Markt. In der Sekundär-Funktion können Sie bis zu fünf Raketen abfeuern, ohne nachzuladen.

M249 Munition (Magazin/maximal): 100/300
Kurz vor Spielende dürfen Sie es richtig krachen lassen: satte 100 Schuss Munition, die den stärksten Gegner umhauen!

DIE GRANATEN Sie können von jedem Granatentyp maximal sechs Exemplare bei sich tragen. Steine gibt es ohne Ende – diese taugen nur, um Wachen abzulenken.

SNIPERGEWEHR Munition (Magazin/maximal): 5/30
Die Munition für das Präzisionsgewehr ist rar – überlegen Sie sich also gut, wo Sie das Schießeisen einsetzen. Es gibt keine bessere Waffe, um auf mehrere hundert Meter gezielt Wachen zu eliminieren. Nutzen Sie die knappe Munition für Geschützmannschaften und Wachen auf Türmen.

RLX-9157 RAKETENWERFER Munition (Magazin/maximal): 4/10
Große Waffe – große Wirkung. Sie finden sehr wenig Munition für dieses Monster. Es macht erst in der zweiten Spielhälfte überhaupt Sinn, den Raketenwerfer umherzuschleppen.

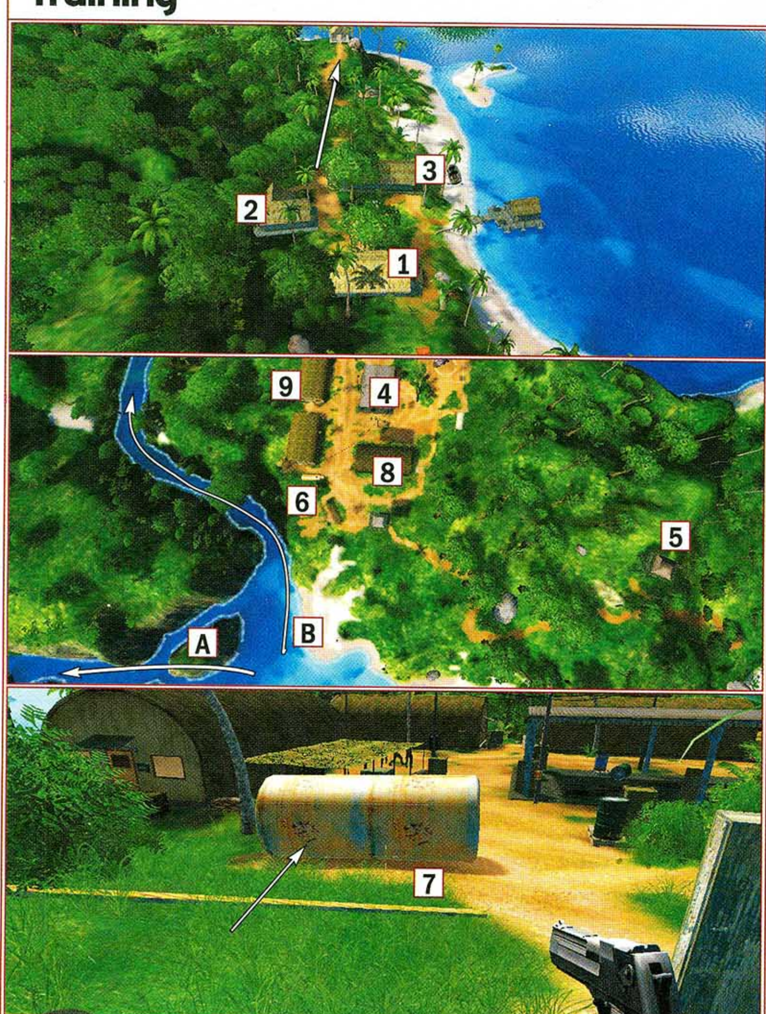
SPLITTERGRANATE Die gute, alte Handgranate. Stift ziehen, Granate werfen und Ohren zuhalten. Bei Gegneransammlungen sehr hilfreich. Wer einen guten Wurfarm hat, kann die explosiven Eier auch hinter Deckungen werfen und so feige Widersacher zur Strecke bringen.

RAUCHGRANATE Im Rauch können Sie sich prima verstecken – mit Cry-Vision blicken Sie auch durch die dichten Nebelschwaden und bringen ahnungslose Gegner zur Strecke.

BLENDGRANATE Tür auf, Granate rein, Tür zu. Die Blendgranate macht Ihre (menschlichen) Gegner kurzzeitig orientierungslos. Vorsicht: Schauen Sie bloß nicht selber in den Blitz – sonst kriegen Sie mächtige Sehstörungen.

F

Training



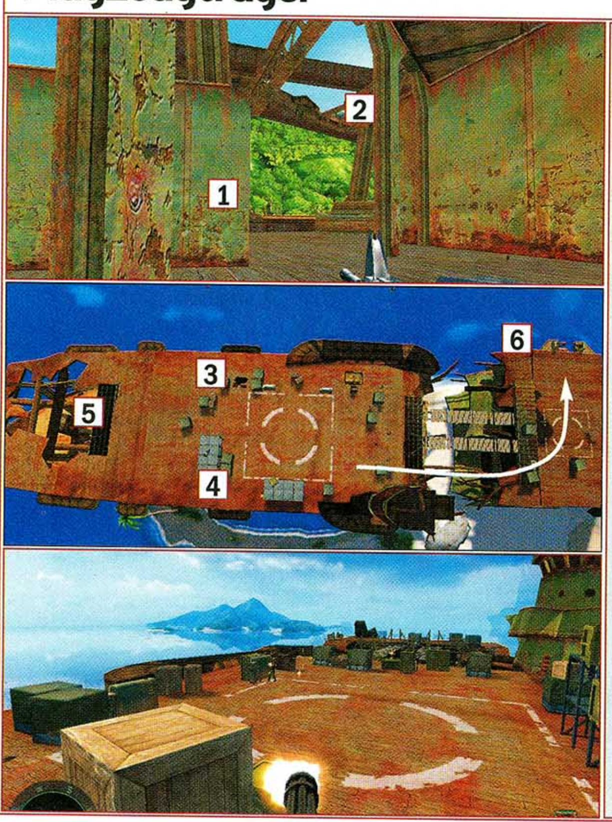
DAS DORF
Die ersten Meter sind lediglich eine Fingerübung. Nachdem Doile den Kontakt zu Ihnen hergestellt hat, bewaffnen Sie sich und holen sich die Schutzweste. Halten Sie sich möglichst versteckt und durchsuchen Sie die Behausungen. In der Schlachthütte (1) rechts neben dem Schweinegatter bekommen Sie eine Machete, links (2) liegt Munition und in der letzten Hütte (3) im Südwesten sind Granaten und eine M4 deponiert.

DAS LAGER
Eigentlich brauchen Sie nichts weiter tun, als sich das Fahrzeug (4) zu schnappen und den Weg nach Südosten entlangzubrettern. Falls Sie doch etwas mehr erbeuten wollen, kraxeln Sie rechts herum zu dem ersten Wachturm (5) des Lagers und räumen ihn frei. Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil aus: Bringen Sie den Gastank (6) zur Explosion und lassen Sie den anderen Tank (7) losrollen, indem Sie den Sicherheitsbalken davor entfernen. Dahinter befindet sich ein Alarmknopf, von dem Sie die Burschen fernhalten sollten. Im Camp selbst bekommen Sie in der Kommando-Baracke (8) die Code-Karte fürs Munitionslager (9), welches Sie anschließend ausnehmen. Auf dem Weg zum Träger machen Sie am ersten Strandabschnitt Halt und statten der Hütte einen Besuch ab.

DER TRÄGER
Die Söldner auf den Decks zu erledigen hat wenig Sinn, da Sie auch so ungestraft ins Schiff kommen und bei der anschließenden Mission trotzdem alle Gegner da sind. Halten Sie den Kopf unten, während Sie zum Flugzeugträger schwimmen. Das Loch ist in der ersten Hälfte der Ihnen zugewandten Seite.

DER LEICHTESTE WEG
Es gibt zwei Möglichkeiten, fast ohne Kämpfe, aber auch ohne wirklichen Spielspaß zum Träger zu kommen.
(A) Nachdem Sie das Fernglas geholt haben, schwimmen Sie nach links um die Insel und flüchten vor dem Helikopter in das Unterholz. Planschen Sie durchs Wasser bis zum Loch in dem alten Schiff und die Mission ist gegessen.
(B) Schwimmen Sie nach links durch den Bach am Lager vorbei und laufen Sie immer am Rand des Berges zum Flugzeugträger, ohne einen Jeep zu kapern.

Flugzeugträger



DAS 3. UNTERDECK
Tauchen Sie ins Wasser und holen Sie sich die Machete am Fuß der Leiter. Warten Sie vor dem Durchgang ab, bis die Patrouille vorbei ist, falls Sie zu laut waren. Gehen Sie in nördliche Richtung, betreten Sie links den Raum und statten Sie sich mit den Granaten aus. Verlassen Sie das Zimmer über die Treppe. Über den Lüftungsschacht landen Sie über den Köpfen der Wachen. Hinter der Tür zerschneiden Sie das Gitter und robben erneut durch einen Schacht. So umgehen Sie einige Feinde. Laufen Sie über die Rampe und steigen Sie die Sprossen hoch.

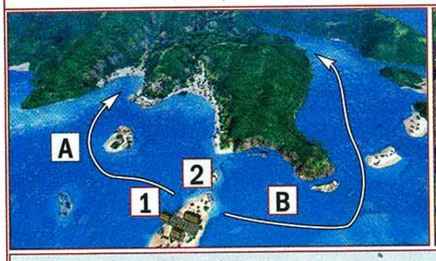
DAS 2. UND 1. UNTERDECK
Über Ihnen stolziert ein Feind übers Laufgitter. Durch die nördliche Tür schleichen Sie auf den Gang und schneiden sich durch das Gitter gegenüber von dem undichten Ventil. Von den Unterkünften aus kommen Sie rechts ins Krankenzimmer, wo etwas Munition liegt. Links steigen Sie durch das Loch an die frische Luft. Werfen Sie sich auf die Planken und geben Sie den Möchtegern-Matrosen Saures. Achten Sie auf die zwei Bösewichte am Bug. Einer lauert über Ihnen (1) und schaut durch den zerborstenen Stahl. Der andere (2) hat sich hinter die Kanone darunter geklemmt. Halten Sie sich ganz rechts. Bevor Sie die Leiter hochklettern, erledigen Sie den Söldner auf der – von vorn gesehen – zweiten Ausbuchtung über Ihnen. Schleichen Sie den Steg entlang erneut ins Schiffsinnere. Neue Hinweise bekommen Sie gleich im ersten Raum links.

DAS FLUGDECK
Nach dem Gespräch holen Sie sich die Verpflegung von den Kisten und gehen hoch zum Flugdeck. Suchen Sie links hinter der ersten Box (3) Schutz. Erledigen Sie den Schützen im Helikopter. Danach widmen Sie sich dem MG-Nest im Westen (4) und den Witzbolden am Bug (5). Nutzen Sie das MG, um die Brücken unpassierbar zu machen und die näheren Gegner zu eliminieren. Aus der Entfernung nehmen Sie schließlich die restlichen Karibikbesucher mit dem Gewehr aufs Korn. Balancieren Sie über den Stahlträger und lassen Sie das Gummiboot (6) nach unten. Auf zum Bunker!

DER LEICHTESTE WEG
Beseitigen Sie den Bordschützen des Hubschraubers und springen Sie ins Wasser. Von der Sandbank am Schiff aus zerschießen Sie die Ketten am Rettungsboot und geben Fersengeld.

F

Fort







AM STRAND

Steigen Sie rechts bei den Hütten aus, kriechen Sie unter die Holzbalken und schnappen Sie sich das Boot auf der anderen Seite (1). Nun haben Sie ein gutes Gefährt mit Raketenwerfer und Maschinengewehr. Säubern Sie den Vorposten. Ist die Gefahr gebannt, holen Sie sich das Scharfschützengewehr (2). Lassen Sie sich von der Wasserwacht im Süden nicht überraschen. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten: (A) Fahren Sie ein Stück nach Osten, landen Sie dort am Strand an und klauen Sie sich den Jeep. (B) In der anderen Richtung treffen Sie lediglich auf ein Patrouillenschiff, ansonsten ist der Weg frei.

DER STOLLEN

Bei beiden Möglichkeiten treffen Sie auf eine Gruppe Söldner, die vor einer Treppe rumlungern. Kämpfen Sie sich den Weg frei und marschieren Sie danach unbedingt nach links in den Gang. Dort erhalten Sie neben einer Taschenlampe auch eine MP5SD, mit der Sie Gegner unbemerkt ausschalten! Nehmen Sie den Aufzug nach oben (3).

DER BUNKER

Links neben der verrosteten Kanone steht ein Scharfschütze (4), dem Sie die Munition klauen. Stehlen Sie sich am Rand hoch und durch den kaputten Turm zur Wehranlage. So werden Sie nicht von den Patrouillen auf der Mauer entdeckt. Gehen Sie am besten links herum und säubern Sie zügig die Gegend. Wenn der Transporter heranschwebt, nehmen Sie ihn mit dem MG (5) unter Beschuss. Bevor Sie nun zum Bunkereingang eilen, holen Sie sich die Schutzweste unten an den Stufen. Nach dem kurzen Plausch schnappen Sie sich den Raketenwerfer, versenken damit die zwei Schiffe (6) unten am Strand und machen den Hubschraubern per Geschütz Feuer unterm Hintern. Betreten Sie die Anlage und werfen Sie dem Bewacher vor den Monitoren ein explosives Ei zu. Schnappen Sie sich seine Code-Karte und holen Sie sich rechts aus dem abgesperrten Bereich den Sprengstoff.

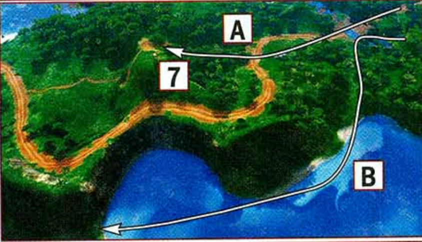
DER LEICHTESTE WEG

Das Brimborium um das Scharfschützengewehr ist nicht unbedingt erforderlich, Sie bekommen es auch vor sowie in dem Bunker. Wenn Sie dann noch die B-Route nehmen, kann fast nichts mehr schief gehen.

Pier







DER GLEITER

Die leichteste Möglichkeit, auf die andere Seite zu kommen, ist per Hanggleiter. Sofern Sie sofort lossprinten, brauchen Sie sich nicht einmal mit den Söldnern rumzuärgern. Nehmen Sie den kürzesten Weg und verbergen Sie sich schleunigst unter dem Blätterdach, von wo aus Sie die offene Seitentür des Hubschraubers beharken. Bemannen Sie das MG-Nest (1) und holen Sie den eventuell auftauchenden Transporter vom Himmel.

DAS CAMP

Oben am Berg erledigen Sie den Ausguck (2). Legen Sie auf die Mitte des Lagers an und jagen Sie die Gasflasche neben den Wachen hoch (3). So bekommt niemand die Chance, den Alarmknopf zu drücken. Anschließend beseitigen Sie die Scharfschützen in den Türmen. Steigen Sie ins Tal runter und halten Sie sich ganz rechts, um der Außensicherung zu entgehen. Links in der Baracke (4) bekommen Sie den benötigten Sprengsatz, rechts finden Sie die Code-Karte (5) zum Arsenal (6), das Sie ausnehmen, bevor Sie es sprengen. Achten Sie auf den Kerl hinten im Turm: Er ist mit seinem Raketenwerfer brandgefährlich. Klauen Sie sich ein Gefährt. Gleich nach den ersten Metern fährt ein Jeep aus der Garage. Fangen Sie ihn ab.

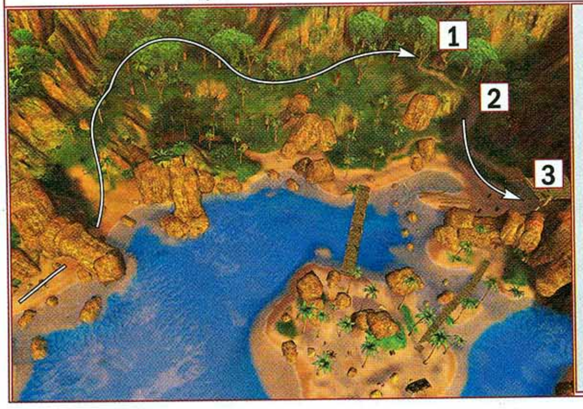
AM PIER

Folgen Sie der Straße und fahren Sie einen kleinen Bogen, um den Geländewagen von hinten zu überraschen. Kapern Sie nach Möglichkeit das Fahrzeug – mit Raketen ausgerüstet, haben Sie bessere Chancen. Am Fluss steht links von dem Lastwagen ein weiteres Vehikel im Gebüsch. Schicken Sie dem Mann im Aussichtsturm (7) auf dem Hügel ein Präsent entgegen und springen Sie über die Kuppe. Bringen Sie das komplette Hafengebiet unter Ihre Kontrolle. An den Mörser am Steg stellen Sie sich besser nicht, die Bordkanone ist die sicherere Wahl. Eventuell kommen von hinten noch zwei Söldner, denen Sie eigentlich durch die Sprungabkürzung entgangen sind.

DER LEICHTESTE WEG

(B) Hüpfen Sie nach dem Camp bei der nächsten Gelegenheit in den Bach und schwimmen Sie unerkannt zur Straßensperre. Jetzt halten Sie sich immer ganz links. Nach einer weiteren Runde durch die Fluten kommen Sie am Pier an. Machen Sie sich an den Bewacher neben dem Gastank ran und setzen Sie sich hinters Steuer des dort geparkten Wagens.

Forschung



DER ZUGANG

Um in die Forschungseinrichtung einzudringen, benötigen Sie eine Keycard. Diese finden Sie in der Hütte vor den Klippen (1). Schwimmen Sie nach links an den Strand, laufen Sie die Rampe nach oben und halten Sie sich immer ganz am Rand, um nicht entdeckt zu werden. Entheben Sie die Wachen von ihren Posten und schnappen Sie sich den Zugangscode. Klar können Sie den Hampelmännern am Strand mit dem Mörser einheizen. Unauffälliger ist es, wenn Sie links die Tonnen (2) anschubsen, die Gasflasche (3) zwischen den Kisten hochjagen und Fersengeld geben.

DIE HÖHLE

Falls Ihnen der Abschnitt zu schwer ist (was keine Schande ist), setzen Sie in den Optionen die Gammakorrektur hoch - dann geht Ihnen buchstäblich ein Licht auf. Nachdem die Beleuchtung ausgefallen ist, traben Sie über die Stahlgitter nach rechts und steigen die Stufen hoch. Setzen Sie dort die Beleuchtung wieder in Gang. Laufen Sie nun entweder zurück und bei der Abzweigung diesmal in die andere Richtung oder Sie gehen die „Wendeltreppe" gleich neben Ihnen nach unten. Auf alle Fälle landen Sie in der großen Halle, wo Sie in den Lift steigen.

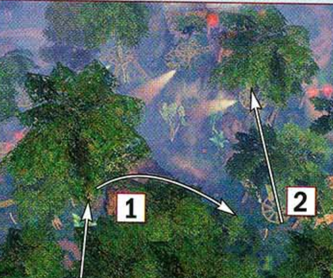
Baumhaus

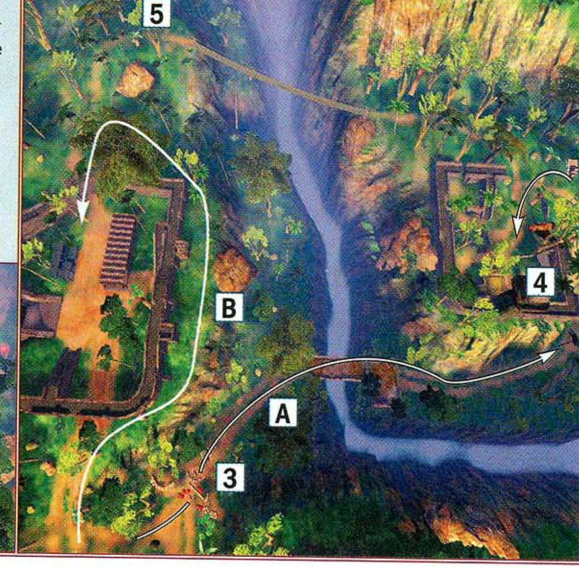
DER WISSENSCHAFTLER

Verlassen Sie das Labor. Warten Sie ab, bis das Militärfahrzeug an Ihnen vorbei ist, und stiefeln Sie über die Baumbrücken nach Norden. Springen Sie über das Geländer hinweg auf den großen Felsen (1) und klettern Sie nach unten. Vor Ihnen sehen Sie eine kaputte Plattform (2), die Sie zur Beobachtungsstation führt. Betreten Sie das Gebäude und sammeln Sie bei der Leiche des Professors die Karte auf. Ein Stockwerk höher finden Sie eine prall gefüllte Waffenkammer – und die obligatorischen Monster. Vom Dach aus räumen Sie im Handumdrehen den Landeplatz frei, eilen über die Brücke und schnappen sich den Jeep.

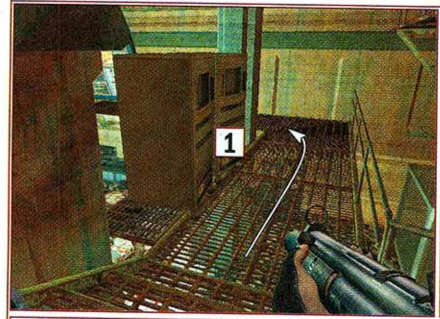
DER BUNKER

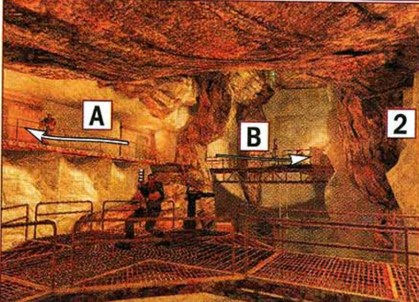
(A) Folgen Sie dem Schild „Bunker Lab" nach Norden. Räumen Sie die Straßensperre (3) und heizen Sie über die Brücke hoch zum Lager. Schleudern Sie dem Kerl im Turm (4) eine Granate entgegen und sacken Sie den Sprengstoff ein. (B) Zurück an der Straßensperre, laufen Sie an der Betonmauer entlang. Achten Sie auf den Scharfschützen (5) oben an der Hängebrücke. Legen Sie die Bombe und steigen Sie durch das neu geschaffene Loch. Da Sie alles haben, was Sie benötigen, lassen Sie die Revolverhelden links liegen und verschwinden in den Bunker.

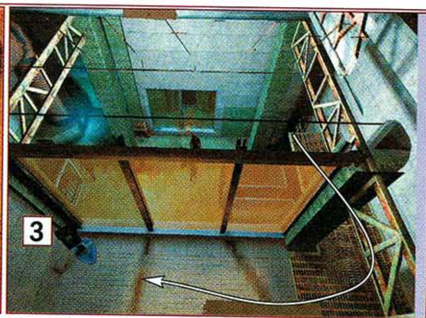




Bunker







DER WEG DURCH DEN BUNKER

Unten am Fahrstuhl werden Sie tatsächlich wie angekündigt bereits erwartet. Lehnen Sie sich an den Säulen um die Ecke, um einen Söldner ins Visier zu bekommen. Das lockt den Rest an, dem Sie Granaten vor die Füße werfen. Schauen Sie am Ende der unteren Treppe, ob Sie etwas von dem Krempel gebrauchen können, und nehmen Sie das Schrotgewehr mit. Es ist äußerst effektiv gegen die Trigenen. Laufen Sie oben durch die Tür und auf dem Steg durch den Operationssaal. Kauern Sie sich hinter die Gerätschaften (1), die Sie notfalls nach unten stoßen. Bleiben Sie auf dem Gitter und nehmen Sie das Treppenhaus nach unten. Steigen Sie durch den Schacht und beharken Sie die Monsterchen. Werfen Sie hinter der nächsten Tür ein paar Granaten über das Geländer und stapfen Sie nach unten. Wählen Sie zunächst die rechte der beiden Türen, die Sie zum Materiallager führt (A). Nun geht's in die andere Richtung weiter (B). Der Schalter an der Wand öffnet lediglich die Käfige – lassen Sie die Finger davon. Wenn Sie erneut in die Höhle kommen, ziehen Sie sich zurück in den vorhergehenden Raum und spitzen Sie durch das Gitter (2). So verdammt gut ist das Ablenkungsmanöver nicht. Mit den paar Soldaten werden Sie leichter fertig. Falls Sie es sich anders überlegen, robben Sie nach links und bedienen den Hebel (3). Zerschießen Sie die Kette, die den Container hält, und rennen Sie los, Sie haben's gleich geschafft.

Dampf

DAS NACHTSICHTGERÄT

(A) Harte Kerle kämpfen sich durch das Tal bis ins Dorf vor. Am Lagerfeuer vor Ihnen stören Sie ein paar Trigenen, die noch an den Überresten von den zugehörigen Campern kauen. Am Steg und im Dorf selbst stoßen Sie auf erbitterten Widerstand, den Sie leider nicht unbemerkt ausschalten können. Da müssen Sie schon zu harten Methoden greifen. Nutzen Sie dafür den Mörser (1) am Klippenrand. Wer sich nicht wie der Elefant im Porzellanladen aufführen will, schwimmt nach Westen, kapert sich nach Lust und Laune ein Boot und schleicht sich von hinten in die Behausungen (2) mit dem Nachtsichtgerät. Das geht in der allgemeinen Aufregung sogar ohne viel Geballer.

DER DAMPFGENERATOR

Klauen Sie den Geländewagen (3) und fahren Sie zurück zum Fluss, wo Sie links abbiegen und der Straße folgen. Wenn Sie sich anstrengen, schaffen Sie es auch über den Baumstumpf hinweg. Jagen Sie die Straßensperre (4) mit einer gezielten Rakete hoch und steigen Sie links über den Hügel runter zum Generator. Auf der Anlage stehen genügend Gastanks, um den Sicherheitsdienst bedeutend zu schwächen und heillose Verwirrung zu stiften. Am Landeplatz (5) im Norden bekommen Sie zudem ein nützliches Scharfschützengewehr samt Magazin. Lassen Sie sich aber nicht zu viel Zeit, wenn Sie entdeckt wurden – sonst rückt Verstärkung in Form eines Hubschraubers an. Finden Sie den Arbeiter mit den Plänen (6) und hauen Sie damit zum Regulator ab. Liebhaber des brachialen Raketenwerfers holen sich vorher noch aus dem Container vor dem Eingang die rare Munition.

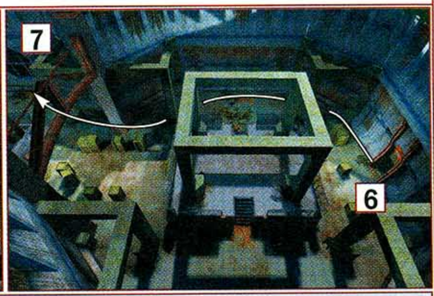


F

Regulator







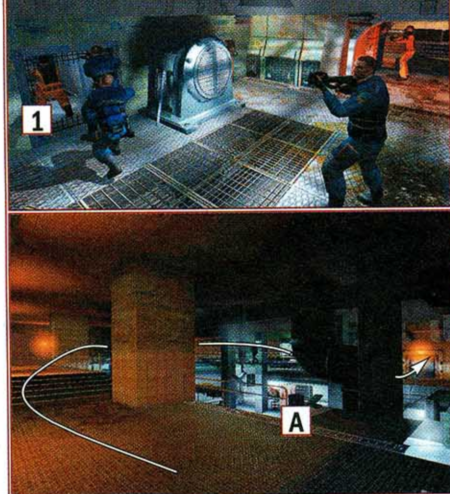
INFILTRIEREN DER ANLAGE

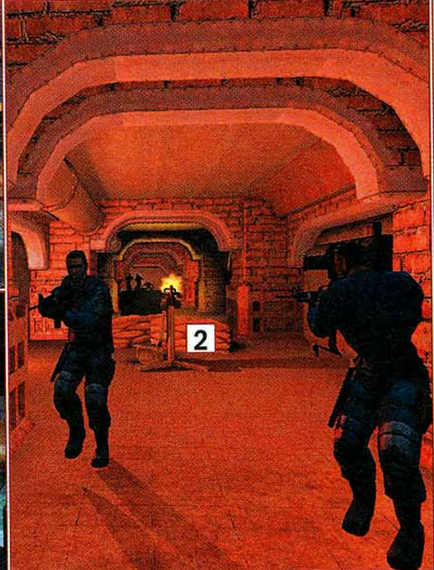
Watscheln Sie geduckt rechts an die frische Luft und beseitigen Sie die Besatzung des Wachhäuschens (1). Halten Sie weiterhin den Kopf unten und schlagen Sie sich durch die Gittertür ins Gebüsch. In großem Bogen kommen Sie schließlich oben in dem Unterstand (2) an. Erledigen Sie auf jeden Fall den Heckenschützen (3). Per Seilbahn geht's auf die Mittelinsel, und nachdem Sie die Arbeiter außer Gefecht gesetzt haben, über den Ausguck (4) weiter zu der stark bevölkerten Fahrzeughalle. Sobald die Luft rein ist, fahren Sie mit dem Gabelstapler einen Raum weiter. Holen Sie links die rote Karte (A). Bugsieren Sie das Gefährt über die automatische Rampe (5) unter das zerstörte Gitter und hopsen Sie dort rüber.

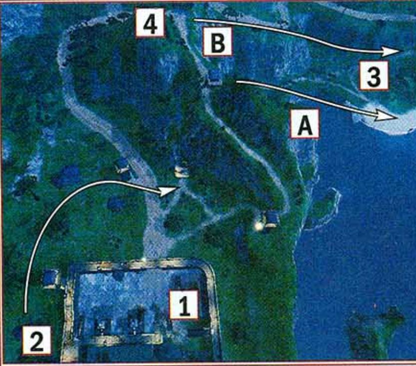
DIE VERBINDUNGEN

Holen Sie sich von der Konsole vor Ihnen die blaue und im Kabuff gegenüber die grüne Magnetkarte, drehen Sie sich um und laufen Sie im angrenzenden Raum nach links zum ersten Ziel. Gehen Sie zurück und dann nach Osten. Drehen Sie auf dem Flur am Ventil, um den Dampf abzustellen. Geradeaus ist die zweite, ein Zimmer weiter die dritte Verbindung. Sie landen bei einer riesigen Turbine. Locken Sie die Feinde an, ziehen Sie sich aber wieder zurück in den Gang und fangen Sie die Burschen dort ab. Oben betätigen Sie den Schalter im Kontrollraum. Beeilen Sie sich, durch den Innenhof zu kommen, bevor die Hubschrauber eintreffen. Benutzen Sie Blendgranaten, damit die Türsteher (6) abgelenkt sind. Zerschießen Sie das Schloss an der Luke (7) rechter Hand und fliehen Sie.

Kontrollzentrum







Kraxeln Sie auf dem Flur links durch das Gitter. Rechts steigen Sie in die Grube, drehen das Ventil zu und kehren nach oben zurück. Marschieren Sie nach Norden. Durch den ersten Tunnel kommen Sie zum zweiten Ventilraum. Vis-a-vis drehen Sie unter der Decke den Hahn ab. Sie bekommen Besuch von zwei Wadenbeißern, auf dem Gang wartet ein weiteres Ungetüm. Nun können Sie den zweiten Schacht passieren. Zerteilen Sie das letzte Gitter, kriechen Sie ein Stück zurück und locken Sie die Wachen per Stein zum ersten Ausstieg (1) – schon ist der Weg frei. Nach der Liftfahrt nehmen Sie die Abzweigung nach Süden. (A) Lenken Sie die Laborratten mit Steinen ab und behalten Sie die Richtung bei. Werfen Sie sofort eine Granate neben das MG-Nest (2) und übernehmen Sie die Wumme. Fangen Sie die anstürmenden Monster ab und erlegen Sie den Koloss. In Küche und WC lungern Söldner rum, gehen Sie lieber den Gang bis zum Ende. Im Turbinenraum nehmen Sie hinten im Schacht die Leiter nach unten. Im Kampfgetümmel rennen Sie über die Stufen aus dem Wasser durch die rettende Tür.

Rebellion

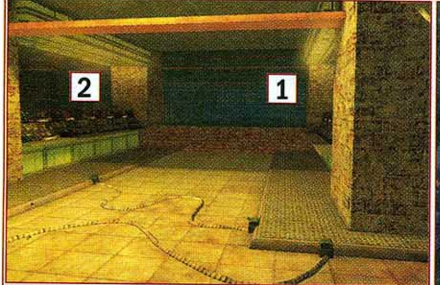




DER WEG ZUM ARCHIV

Anmerkung: Auf dieser Insel gibt es mehrere Leuchttürme, lassen Sie sich davon nicht in die Irre führen. Zudem bekommen Sie hier das AG36. Falls Sie es nicht schaffen, in dem Getöse vom Kasernenhof den Wagen (1) zu klauen, springen Sie stattdessen gleich hinter dem Ausgang über die Brüstung (2) und rutschen den Abhang hinunter. Begeben Sie sich in den Stollen, schieben Sie die Kiste vor die Rohre und steigen Sie drüber. (A) Am Ausgang (3) steht ein Jeep, mit dem Sie über den Sand fegen und schließlich zum Leuchtturm (5) kommen. Alternative (B): Hinter den Rohren zerschießen Sie das Schloss, wuseln durch das Silo und nehmen den Hanggleiter (4) bis zum letzen Felsen – den Rest schwimmen Sie. Erledigen Sie den Kerl im Turm. Über das schwarze Gestein erreichen Sie einen zweiten Drachen (6), der Sie zum nächsten Turm trägt. Segeln Sie rechts herum, wo Sie über eine kleine Sandbank den Berg besteigen. Steigen Sie auf der anderen Seite zur Brücke (7) ab, kümmern Sie sich um die Überbleibsel der Schlacht und folgen Sie Ihrem Kompass.

Archiv







DIE UNSICHTBAREN

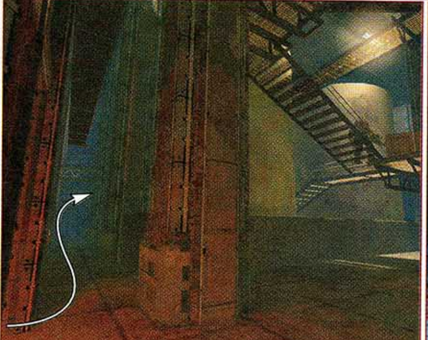
Benutzen Sie hier das Spezialsichtgerät – die Trigenen sind getarnt. Rechts hinter der Glassscheibe lauert eines der Biester, hinter den Getränkeautomaten steht noch mal jeweils ein Exemplar. Schalten Sie die Cry-Vision wieder an und springen Sie durch den beleuchteten Glaskasten ins Wasser. Schieben Sie die Palette mit den Fässern beiseite und tauchen Sie. Sie landen im Sicherheitsbüro, wo Sie die Verriegelungen deaktivieren. Durch den frisch bevölkerten Wasserraum kommen Sie im Westen zum Aufzug. In der Halle treffen Sie auf ein gutes Dutzend Elitesoldaten. Mit der MP5SD und Geduld kommen Sie hier ziemlich gut voran. Ganz hinten auf dem Laufgitter stehen zwei Leute mit Raketenwerfer (1) und Scharfschützengewehr (2) im Anschlag, die Sie nicht übersehen sollten. Der eine davon hat die gelbe Schlüsselkarte. Durch die Tür nach Südwesten gelangen Sie auf den Gang nach draußen. Nehmen Sie sich das Sniper-Gewehr aus dem demolierten Lift mit.

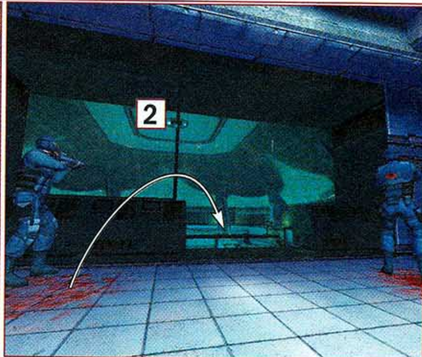
DER LASTENAUFZUG

Draußen stürzen Sie sich in die Fluten und legen einen Zwischenstopp beim Unterstand (3) ein. Räumen Sie den weiteren Pfad bis zur Fabrikhalle (4), in der sich noch eine ganze Schwadron Widersacher verschanzt hat. Laden Sie das Gesocks nach draußen zu einer guten Portion blaue Bohnen aus dem Geschütz ein (5). Links kappen Sie die zwei vorderen Ketten am Container und kommen so an etwas Extra-Ausrüstung. Lassen Sie die aufgehängte Kiste abstürzen und werfen Sie sich hinterher.

Kühlraum



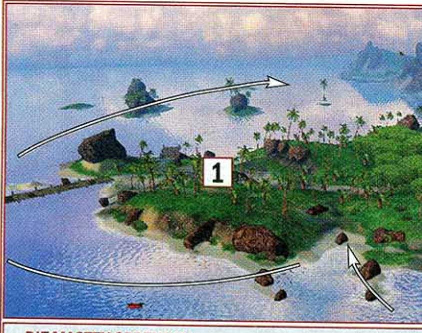


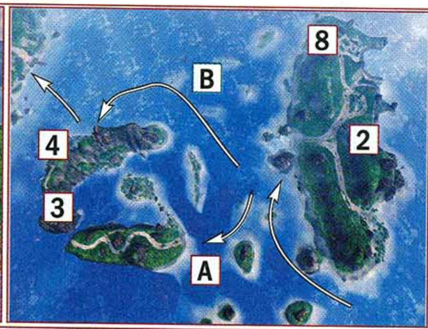


DER WEG ZU VALERIE

Böse Überraschung: Vor Ihnen tauchen zwei große Muskelpakete mit Raketenwerfern auf. Rennen Sie rechts um die Ecke und verkrümeln Sie sich links durch den Schacht zwischen den Gastanks (1). Steigen Sie am Ende ins Labor aus und benutzen Sie die Tür gegenüber. Links im Gang ist ein MG-Nest mit Söldnern, rechts kommt ein Fleischberg angeschlurft. Warten Sie etwas ab und holen Sie sich dann die Magnetkarte von den Soldaten, mit der Sie das Schloss im vorigen Raum öffnen. Bei der Lightshow plätten Sie die Hüpfer und setzen sich nach Osten ab – Cry-Vision anschalten nicht vergessen! Betreten Sie die letzte Brutkammer rechts und laufen Sie auf der Plattform nach Westen. Verstecken Sie sich hinter dem Wäschecontainer, bis sich die Lage beruhigt hat, und betätigen Sie links den Sicherungsschalter. Kehren Sie zur nördlichen Projektion zurück, wo Sie nach Westen wandeln. Im Keller entkommen Sie der Hölle, indem Sie ganz außen nach links gehen, an der Längsseite durch die Tür und die Treppen hoch. Im Osten sehen Sie die Mutagen-Kammer, die Sie selbstverständlich fluten. Genau in der Mitte der Decke befindet sich ein Schacht (2), in den Sie schwimmen. Robben Sie elegant die Schräge hoch.

Boot







DIE MASTEN SPRENGEN

Hier bekommen Sie im zweiten (8) und dritten (9) großen Lager das neue OICW-Sturmgewehr. Landen Sie zwischen den zwei Stellungen am Strand und machen Sie sich an das Zelt mit dem Sprengstoff (1) ran. Schippern Sie sich im großem Bogen zum Zielpunkt (2). Gehen Sie so dicht wie möglich an die Verteidiger ran. Achten Sie darauf, dass keiner vor dem Eingang das Signal auslöst, sonst kommt zusätzlicher Ärger auf Sie zu. (A) Stehlen Sie sich den Trampelpfad entlang. Vor der Brücke kümmern Sie sich erst um den Herrn mit dem Schlapphut – er will Hilfe holen. Visieren Sie den Posten (3) vor dem zweiten Turm an und sprinten Sie über die Seilbrücken. (B) Andere Möglichkeit: Fahren Sie zum Steg und stiefeln Sie die Stufen hoch. Statt den Drachen zu benutzen, stellen Sie den Geländewagen auf den Anhänger (4) und ziehen ihn an eine seichte Stelle. Mit der Karosse sausen Sie durch das feindliche Camp bis zum Gipfel (5).

DER FRACHTER

Biegen Sie auf der Rückfahrt in westliche Richtung ab. Machen Sie Halt, sobald der Kahn in Sicht ist, und fegen Sie das komplette Deck leer. Mit dem Gleiter (6) schweben Sie lautlos zum Heck. Auf der Brücke bekommen Sie Sprengstoff, den Sie gut gebrauchen können. Retten Sie sich an den Strand, wo Sie sich hinter einer Palme (7) verbergen. So stehen Sie nicht unter Zeitdruck wie auf dem sinkenden Schiff.

Katakomben



ZUM ALTEN TEMPEL

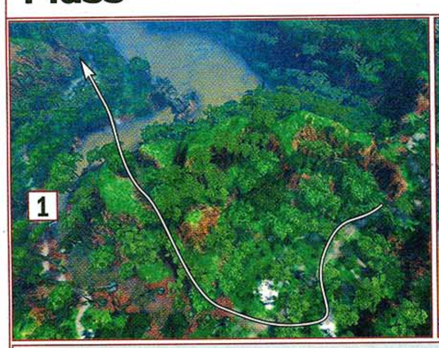
Machen Sie auf dem Absatz kehrt. Nach Osten kommen Sie über den Berg. Bevor Sie die Straße überqueren, schalten Sie links den Scharfschützen (1) aus und schlagen die andere Richtung ein, wo Sie zwischen den verfallenen Mauern (2) Dynamit und ein Auto abstauben. Rollen Sie zur Tempelruine (3) im Nordosten. Bevor Sie sich in das alte Gemäuer begeben, sammeln Sie von den Paletten davor die Schutzweste auf.

DER ALTE TEMPEL

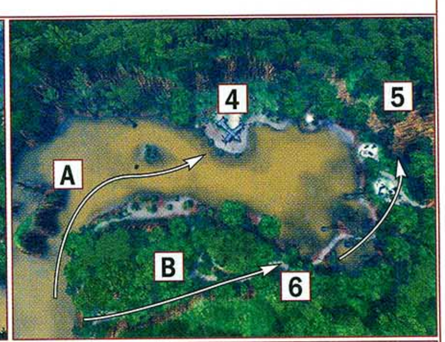
Durch die Decke brechen die Tarnmutanten, mit denen Sie schon mal das Vergnügen hatten. Halten Sie Abstand zu der lecken Gasflasche im Gang. Werfen Sie eine Granate daneben oder halten Sie mit der Schrotflinte drauf und warten Sie kurz, damit Sie keinen Schaden nehmen. Gehen Sie beim nächsten Gang nach Süden, wo einige Krallenmonster stehen. Oben an der Treppe liegen der PDA und eine Bombe, gleich darauf tauchen noch mehr ungebetene Gäste auf. Wieder auf dem Boden des Saals angekommen, beschreiten Sie den westlichen Gang nach Süden und schließlich nach Osten. Lassen Sie die Parteien rechts in der Halle rumtoben. Warten Sie bei den Statuen davor und kümmern Sie sich um die Überbleibsel. Eine Sprengung noch und Sie sind durch.

F

Fluss



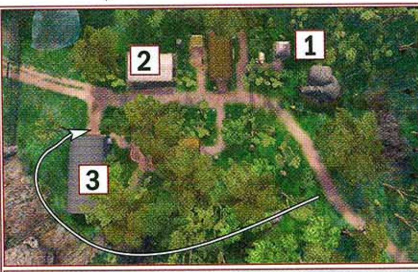


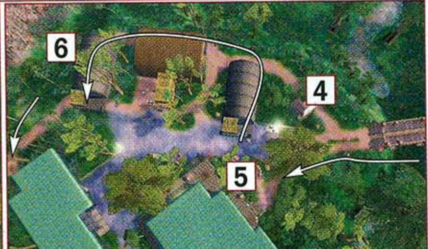


VERFOLGUNGSJAGD

Halten Sie sich links an der Seite und nehmen Sie am Bach den Weg nach Süden. Lassen Sie den Posten (1) links liegen und gehen Sie schnurstracks geradeaus über den Fluss, weiter am Ufer entlang. Am Ende der Promenade steht über Ihnen ein Scharfschütze auf einer Plattform. Rechts befindet sich ein kleiner Steg mit einem Patrouillenboot vor Anker, das Sie sich unter den Nagel reißen. Weichen Sie den Baumstämmen aus, versenken Sie die entgegenkommende Nussschale und springen Sie über die Pontons (2) oder zerschießen Sie die Ketten zwischen den Brückenelementen. Legen Sie neben dem Gummiboot an und laufen Sie nach Südosten über die Brücke (3) bis zum Zeltlager. Hier setzen Sie sich wieder ins Wasserfahrzeug und folgen dem Flusslauf nach rechts. (A) Brettern Sie um die Ecke und machen Sie beim Flugzeug (4) Halt, wo Sie Munition nachtanken und die Versammlung (5) auflösen. (B) Der leise Weg führt Sie bei der letzten Beuge an Land und über den Hohlweg bis zu dem Scharfschützengewehr (6) neben den Tonnen. Auf den Klippen sind Heckenschützen postiert. Rollen Sie das Feld von hinten auf, sobald die Luft rein ist, und bedienen Sie sich bei der Fracht des Flugzeugs. Nun geht's auf zu Crowe. Legen Sie sich hinter den Baumstamm und lugen Sie um die Ecke, um seine Leibgarde auszuschalten und schlussendlich ihm an den Kragen zu gehen. Von ihm bekommen Sie das M249.

Sumpf







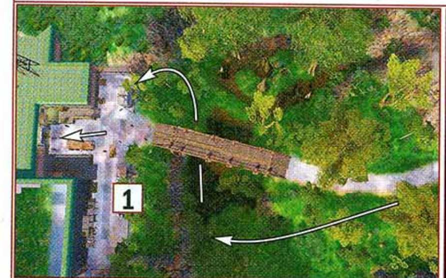
DER JEEP

Da Sie ohnehin fast ausschließlich Val hinterherrennen (Massen von Söldnern säumen Ihren Weg und fast alle Kämpfe finden auf kurze Distanz statt), ist das M249 hier eine gute Wahl. Für den Anfang kümmern Sie sich um den Späher (1). Lassen Sie den Tank darunter in die Luft fliegen, um die Wachen abzulenken. Nun gehen Sie links herum um das Lager und kommen von hinten an das Fahrzeug (2) heran. Noch bevor Sie aus dem Lager fahren, kommt aus der Garage (3) ein Verfolger. Über dem Feld kommt der Hubschrauber dicht an Sie heran – eine gute Gelegenheit, ihn mit einer Rakete zu erwischen. Schießen Sie mit Ihrem Geschütz lieber gezielt, als wild zu ballern. Sie haben zwar viel Munition, aber nicht unendlich viel.

DAS LAGER

Gehen Sie rechts in das Gebäude rein. Im ersten Stock besuchen Sie den Computerraum und holen sich im Nebenzimmer die Ausrüstung. Folgen Sie Val ins Kontrollzentrum. Nach dem Dialog benutzen Sie den Hintereingang im Südwesten, gehen nach links und gleich wieder rechts durch die Vorratskammer zum „Quarter Master"-Büro. Um die Ecke stibitzen Sie die gelbe Schlüsselkarte von seinem Schreibtisch. Beim Hauptquartier nehmen Sie abermals nicht den Haupteingang, sondern den Zugang im Süden. Werfen Sie ein paar Granaten, klauen Sie hurtig die Vorrichtung im Büro links und begeben Sie sich auf selbem Wege zurück. Die letzte Etappe bewältigen Sie, indem Sie zuerst die vorderen Posten (4) entfernen, durch den Graben stürmen und sich schließlich hinter ein MG klemmen (5). Gehen Sie weiter nach Norden und schauen Sie bei Bedarf auf einen Sprung im Lazarett (6) vorbei. Auf geht's von hinten in die Waffenkammer.

Fabrik







DIE BRÜCKE

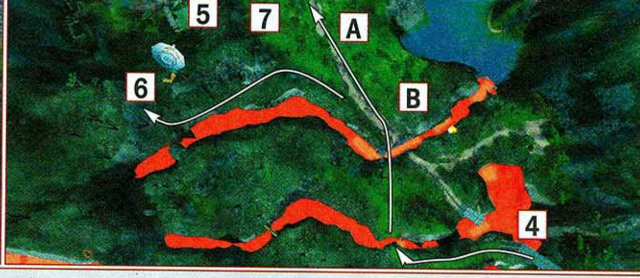
Sausen Sie links dicht vor den Hang, werfen Sie einen Stein nach oben, um die Söldner abzulenken. Setzen Sie sich auf der anderen Seite in den Busch und jagen Sie den Kessel (1) hoch. Sie haben die versammelte Mannschaft vor sich, lediglich ein Pärchen steht vor dem Lift – also kein Problem. Sollte die Finte wiederholt ins Leere laufen, ballern Sie einfach vom Startpunkt aus drauflos.

DIE TORE ÖFFNEN

Hier kommt es Ihnen sehr entgegen, dass Sie durch die löchrigen Laufstege schießen können. Hören Sie zudem genau hin, wo die Gegner laufen – ein deutliches Tapsen ist zu hören. Machen Sie in der Halle Krach und legen Sie den Rückwärtsgang ein. Die erste Welle fangen Sie kurz vor dem Fahrstuhl ab. Tasten Sie sich vorsichtig zurück in den Raum, wo Sie sich bestenfalls unter den Gittern postieren. Der zweite Abschnitt wird wesentlich einfacher. Kauern Sie sich links oben hinter die Bande (2). Ihre Widersacher laufen fast alle zwangsläufig unter Ihnen durch, was sich schlecht auf deren Gesundheit auswirkt. Öffnen Sie unten die Schleuse. Im Gang tummeln sich durch Schilde geschützte Sicherheitskräfte, denen Sie am besten mit Granaten einheizen. Falls Sie sich das Leben etwas leichter machen wollen, schieben Sie vor den westlichen Durchgang eine schwere Kiste, so halten Sie auf clevere Weise den nächsten Ansturm auf. Durchsuchen Sie die Mutagen-Kammer gründlich. Die erste Attacke kommt aus dem Büro gegenüber, der zweite Trupp nähert sich aus Richtung Norden, was sich nochmal wiederholt. Zum rettenden Ausgang kommen Sie gegenüber durch das Labor rechts.

Damm





ÜBERLEBENSTRAINING

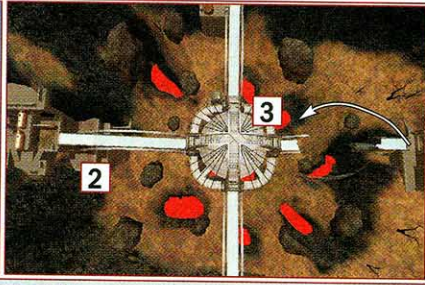
Mit der wenigen Munition kommen Sie gegen den gefräßigen Burschen nicht an. Ihre einzige Chance: Springen Sie den Wasserfall (1) nach unten. Atmen Sie dort erst mal tief durch und schwimmen Sie den Fluss so weit wie möglich entlang. An der Flussbeuge überraschen Sie den Mutanten (2) und schleppen sich zum Helikopter (3). Alternative Taktik: Locken Sie die Reagenzglassöldner ins Wasser – sie können nicht schwimmen. Wehren Sie den Angriff aus Nordosten ab, drehen Sie sich hurtig um und halten Sie sich den Rücken frei. Entweder warten Sie nun ab, bis die Schlacht am Tor geschlagen ist, oder Sie kümmern sich sofort um die Militärs und verwenden deren Geschütze. Holen Sie sich Ihre Ausrüstung zurück.

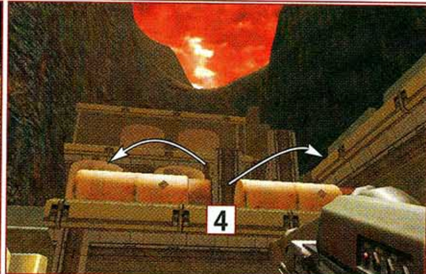
FAHRT ZUM VULKAN

Fahren Sie schnell durch die Lande, von Kriegers trägen Kreaturen werden Sie nur selten beschossen. Fahren Sie an der zerstörten Brücke (4) links ab und schanzen Sie mit Schwung über den Lavastrom. Über die Felsen kehren Sie auf die Straße zurück. Ein Fahrzeug kommt Ihnen entgegen, das Sie konfiszieren. (A) Entweder rasen Sie weiter bis zum Waffenlager (5). Oder Sie machen einen Abstecher zur Parabolantenne (6), wo Sie ein Scharfschützengewehr finden. Gehen Sie zurück. Vor dem Eingang des Vulkan-Labors warten Jungs mit schwerem Geschütz. Kümmern Sie sich vom Hügel (7) aus um sie. Fangen Sie dort die aufgeschreckten Soldaten ab oder fahren Sie mit dem Jeep direkt ins Lager. Bevor Sie in Kriegers Heiligtum verschwinden, sammeln Sie einen Raketenwerfer auf – dafür haben Sie eher Verwendung als für ein Scharfschützengewehr.

Vulkan







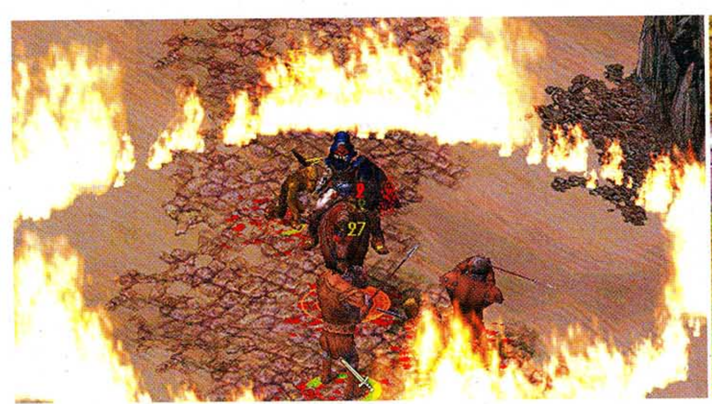
KRIEGER

Links staffieren Sie sich in der Kammer aus. Machen Sie ein paar Schritte in den Empfang hinein und setzen Sie sich hinter die Säule. Daraufhin kommt die Schutztruppe angewackelt. Benutzen Sie Granaten und Raketen, um die Gegner zu treffen, ohne dass Sie sich sehen lassen. Nur im Nahkampf wechseln Sie kurzerhand auf normale Patronen. Bei dem Boss selbst verfahren Sie ähnlich. Werfen Sie alles über den Tresen, was Sie haben. Diesmal dürfen Sie aber Valerie (1) nicht verletzen, die links vor Ihnen auf dem Boden sitzt.

DOYLE

Benutzen Sie den Aufzug. Aus dem Waffenschrank wählen Sie sich neues Equipment. Die Schrotflinte macht hier keinen Sinn, genausowenig wie drei Sturmgewehre und das MG – diese teilen sich die Munition. Auf offenem Feld haben Sie keine Chance. Bleiben Sie an der Schleuse stehen, von wo aus Sie die Mutanten einen nach dem anderen erledigen. Falls Raketen auf Sie zufliegen, ziehen Sie sich ans zweite Tor zurück – die Klappe geht dann zu. Ab und zu verirrt sich einer der großen Fleischklopse rechts über die Stufen zu Ihnen. Holen Sie das MG raus, dann haben Sie schnell wieder Ruhe. Unten im Norden befindet sich hinter dem Tor (2) die Aufzugskontrolle. Um Doyles schwer bewachtes Büro einzunehmen, gibt es zwei Lösungen: 1. Rennen Sie über die Brücke, werfen Sie Granaten nach oben und tasten Sie sich langsam vor. 2. Gehen Sie ein Stück auf die Brücke, schleudern Sie eine Granate zwischen die Kessel und ziehen Sie sich sofort auf die Treppe (3) zurück. Von dort setzen Sie den Raketenwerfer oder das Scharfschützengewehr ein. In jedem Fall kauern in den Ecken und hinter den Säulen (4) noch Bewacher, die die letzte Hürde darstellen. Der Verräter selbst hält praktisch nichts aus.

Sacred





Sie verzweifeln an den Monsterhorden? Sie haben immer genau die falsche Kampfkunst aktiviert? Kein Problem: Auf zwei Seiten verraten wir Ihnen, wie Sie Ihr Abenteurerleben in Ancaria perfektionieren.

Überleben leicht gemacht

Almanach der Abenteurer

Egal, welche Klasse Sie spielen: Einige Regeln sind einfach unentbehrlich, um in Ancaria zu überleben.

1. Die Angriffsgeschwindigkeit in Verbindung mit der Trefferchance ist der Weg zum Sieg. Wo immer Sie Gegenstände finden, die diese Eigenschaften verbessern, sollten Sie sie einsetzen.

2. Nutzen Sie alle vorhandenen Waffen-Slots. Optimal ist es, in jeden Slot eine Waffe mit anderer Schadensart zu packen. Kommen Sie weg von der **Diablo 2**-Mentalität „Eine Wunderwaffe für alle Monster genügt". In **Sacred** ist es ratsam, alle Schadensarten abzudecken, sonst sind Sie gegen bestimmte Monsterarten hilflos. Ein Beispiel: Während man mit Giftschaden-Waffen in der Anfangsregion jeden Gegner schon beim Anstupsen aus den Latschen kippen lässt, wird in der Dunkelelfen-Region der Giftschaden praktisch völlig ineffektiv.

3. Gleiches gilt auch für Rüstungen: Ein Set mit +15 Prozent Giftresistenz ist in der Dunkelelfen-Region Gold wert, für die Ork-Wüste empfiehlt sich jedoch eher ein Set mit physikalischer Resistenz. Stellen Sie sich daher verschiedene Rüstungs-Sets zusammen.

4. Nutzen Sie Ihre Angriffs-Combos nur bei extrem starken Gegnern (auf den roten Kreis unter der Figur achten), da die Aufladezeit immens ist, Combo-Tränke dünn gesät sind und Sie Ihr Gold für andere Sachen brauchen als für Combo-Tränke.

5. Basteln Sie sich unbedingt auch eine Defensiv-Combo, in die Sie alle defensiven Kampfkünste packen, die Ihnen sinnvoll erscheinen. Defensive Kampfkünste haben in der Regel eine wesentlich längere Wirkungsdauer als Angriffskampfkünste, deshalb spielt die Aufladezeit hier eine geringere Rolle.

6. Wenn Sie Gegenstände bei einem Schmied sockeln lassen, beachten Sie, dass nicht alle eingeschmiedeten Gegenstände austauschbar sind. Je nach Sockelanzahl der Waffe können nur bis zu drei Gegenstände wieder herausgenommen werden. Überlegen Sie sich also gut, auf welchen Gegenstand (Ring, Amulett etc.) Sie verzichten können, wenn Sie einen besseren Sockelgegenstand finden.

7. Sie sind immer im Vorteil, wenn Sie die Übersicht auf der Karte behalten. Setzen Sie daher ausschließlich die maximale Kameraentfernung ein und locken Sie Gegner einzeln an.

8. Rüsten Sie Ihre Kampfgefährten aus. Diese werden Ihnen zwar nie das Wasser reichen können, aber manchmal sind sie eine willkommene Ablenkung und halten den Gegner etwas hin.

9. Runentausch ist Pflicht! Wenn Sie Ihren Charakter gezielt weiterentwickeln möchten, verkaufen Sie auf keinen Fall Runen, die Sie nicht für Ihre Klasse benutzen können. Sammeln Sie solche Runen und tauschen Sie diese bei den Combo-Meistern gegen Runen ein, die Ihre Charakterklasse benutzen kann. Es empfiehlt sich, dabei immer den Tausch 4:1 anzustreben, da Sie dann selbst bestimmen können, welche Rune Sie vom Combo-Meister erhalten.

10. Überlegen Sie sich schon früh im Spiel, wie Sie Ihren Charakter weiter ausbauen möchten. Es ist besser, einen sehr effektiven Charakter mit nur vier Talenten zu besitzen als einen durchschnittlichen Alleskönner mit acht Talenten.

11. Wägen Sie vor allem ab, ob Sie die Fähigkeit „Reiten" nutzen möchten. Während die Waldelfin unbedingt dieses Talent wählen sollte, da sie erst vom Pferderücken aus alle Kampfkünste so richtig einsetzen kann, wird ein Gladiator damit weniger glücklich.

12. Befrieden Sie nach Möglichkeit alle Regionen (dafür muss eine bestimmte Anzahl Quests innerhalb des jeweiligen Gebietes erfolgreich abgeschlossen sein) – die Händlerverkaufspreise fallen dann dramatisch nach unten, es lohnt sich also.

13. Das Talent „Handel" erhöht die Chance, dass sich in der Auswahl der Händler wertvolle Rare/Unique-Gegenstände befinden. Investieren Sie dafür also ruhig ein paar Punkte.

14. Achten Sie beim Kauf von Gegenständen auf den Wert „Stufe". Erst ab dem angegebenen Level wird der entsprechende Gegenstand optimal genutzt. Wenn Sie einen solchen Gegenstand benutzen und gerade einmal die minimale Stufe erfüllen, müssen Sie mit massiven Geschwindigkeitseinbußen rechnen, sowohl bei der Angriffsgeschwindigkeit als auch beim Laufen/Reiten.

15. Aktivieren Sie alle Portale! Nur so können Sie schnell von einer Region in die andere wechseln.

16. Erfüllen Sie so viele Neben-Quests wie möglich. Es lohnt sich, da bei diesen Quests hin und wieder eine Rune als Belohnung herausspringt.

S

Combos

In der Tabelle finden Sie für alle Charakterklassen drei effektive Combos für unterschiedliche Spielsituationen.

Combo 1: Diese aggressive Variante ist gut geeignet, wenn Sie es mit vielen Gegnern gleichzeitig aufnehmen müssen oder wenn Sie umzingelt sind.
Combo 2: Diese Variante ist in der Regel für einzelne, aber besonders mächtige Gegner geeignet (Boss-Kämpfe).
Combo 3: Auch der stärkste Held oder die mutigste Heldin geraten in Ancaria ab und zu in brenzlige Situationen, bei denen nur noch die Flucht hilft. Mit der gezeigten Variante klappt das problemlos.

Charakterklasse	Combo 1	Combo 2	Combo 3
Gladiator	Stampfsprung, Fausthieb der Götter, Attacke, Rundumschlag	Stampfsprung, Harter Schlag, Attacke, Kampftritt	Fausthieb der Götter, Rundumschlag, Attacke, Ehrfurcht
Vampirin (Menschengestalt)	Beherrschung, Attacke, Attacke, Fußtritt	Beherrschung, Attacke, Harter Schlag, Fußtritt	Befreiung, Beherrschung, Wolfsruf, Zeitbeherrschung
Vampirin (Vampirgestalt)	Verwenden Sie Klauensprung, Blutschwarm, Blutkuss	Verwenden Sie Klauensprung, Blutkuss, Fledermaus-Wächter, Blutschwarm	Befreiung, Beherrschung, Wolfsruf, Zeitbeherrschung
Kampfmagier (Schwerpunkt Feuerelement)	Feuerball, Blitzschlag, Fegefeuer	Feuerball, Blitzschlag, Windböe	Frostring, Feuerspirale, Steinhaut, Wasserform
Waldelfin	Spinnenpfeil, Giftranken, Ruf der Ahnen	Keulenpfeil, Explosionspfeil, Auge um Auge, Harter Schlag	Rundumschlag, Klingenpfeil, Pflanzenkäfig, Wieselflink
Seraphim	Himmelsleuchten, Rundumschlag, Wirbelschlag, Attacke	Kampfsprung, Irritation, Blitzschlag, Kampftritt	Wirbelschlag, rotierende Lichtklingen, Bekehrung, Himmelsleuchten
Dunkelelf	Sprengsatz, Kobra, Attacke, Attacke	Kobra, Attacke, Harter Schlag, Fußtritt	Kobra, Rundumschlag, Attacke, Mungo

Klassen-Tipps

Mit unseren Tipps zu den einzelnen Charakterklassen sind Sie im Nu bestens für alle Aufgaben in Ancaria gewappnet. „Primär" genannte Fertigkeiten steigern Sie nach Möglichkeit, wo es geht. Sekundäre Fertigkeiten vertragen hin und wieder einen Punkt beim Levelaufstieg.

Gladiator



Primäre Fertigkeiten
- Zwei-Waffen-Kampf
- Konstitution
- Waffenkunde
- Waffenspezialisierung (Schwertkunde, Stangenwaffen usw.)

Sekundäre Fertigkeiten
- Rüstung
- Konzentration

Bei den Attributen setzen Sie hauptsächlich auf Stärke, dies macht sich beim Schaden und den Trefferpunkten bemerkbar. Als klassischer Nahkämpfer können die Werte dafür gar nicht hoch genug sein. Steigern Sie die Effektivität des Gladiators, indem Sie zusätzliche Punkte in Widerstand, physische Regeneration und Geschick investieren. Als optimale Waffe haben sich Klauenwaffen erwiesen. Vor allem in Verbindung mit der Kampfkunst Attacke schlägt der Gladiator damit blitzschnelle Attacken.

Vampir-Lady



Primäre Fertigkeiten
- Vampirismus
- Parade
- Waffenspezialisierung
- Waffenkunde

Sekundäre Fertigkeiten
- Blutrausch
- Rüstung

Die beste Eigenschaft ist hier wohl ebenfalls Stärke. Zusätzliche Punkte für Rüstung und Widerstand machen die Vampirin zu einer zähen Kämpferin. Versuchen Sie, einen möglichst hohen Rüstungsschutz für alle Schadensarten zu erreichen, denn sobald sich die Fledermausdame verwandelt, landen die Gegner in der Regel etliche Treffer. Das Vampirschwert ist für diesen Charakter die erste Wahl, am besten in Verbindung mit der Kampfkunst Todesklauen. Die Herbeirufung eines Wolfes sollte ebenfalls nicht unterschätzt werden; der Pelzträger kann auch ohne Wunderzahnpasta kraftvoll zubeißen und lenkt die Gegner ab. Leisten Sie sich ruhig ein schnelles Reittier – die Vampirin kann viele ihrer Kampfkünste auch hoch zu Ross ausführen.

Kampfmagier



Primäre Fertigkeiten
- Konzentration
- Magiekunde
- Widerstand
- Parade

Sekundäre Fertigkeiten
- Geschick
- Verteidigung
- Reiten

Die nützlichste Eigenschaft für den Kampfmagier ist die mentale Regeneration. Für die Zauberei ist es wichtig, sich zunächst einmal auf eine Elementarebene zu beschränken. Es nützt nichts, wenn Ihr Magier zwar alles beherrscht, aber mit keinem Element ordentlich Schaden anrichtet. Steigen Sie daher konsequent einen Elementarstrang. Eine besondere Waffe kann man für den Magier nicht empfehlen – wichtig ist, dass die Waffe einen möglichst hohen Bonus für die bevorzugte Kampfkunst verleiht. Auch wenn ein Magier eigentlich einen möglichst großen Zauberstab in den Händen tragen sollte: Beschränken Sie sich lieber auf einhändige Stäbe, um noch einen Schild führen zu können. Der Schutzbonus eines Schildes ist für den Magier überlebenswichtig. Als mächtigste Zaubersprüche haben sich Feuerball, Frostring und Meteoritenhagel erwiesen. Wer auf Erdmagie setzt, sollte auf jeden Fall immer zuerst den Bannkreis der Angst versuchen. Viele der Monster kommen dann nicht mehr an den Magier heran, sodass er ungehindert zaubern kann.

Waldelfin



Primäre Fertigkeiten
- Konzentration
- Reiten
- Fernkampf
- Rüstung

Sekundäre Fertigkeiten
- Wendigkeit
- Mentale Regeneration
- Reiten

Konzentrieren Sie sich bei den Attributen hauptsächlich auf Geschick, das verbessert die Trefferrate der formidablen Fernkämpferin auf Dauer erheblich. Die optimale Waffe ist – welch Überraschung! – der Waldelfen-Bogen. Kombiniert mit der Kampfkunst Mehrfachschuss und Explosionspfeil, ist durchschlagender Erfolg garantiert. Achten Sie darauf, dass sich einige Kampfkünste der schlanken Athletin nur vom Pferd aus anwenden lassen!

Seraphim (Kämpfervariante) / Seraphim (Magiervariante)

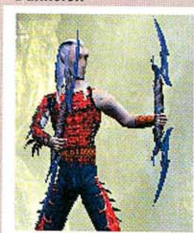


Seraphim (Kämpfervariante) – Primäre Fertigkeiten	Seraphim (Magiervariante) – Primäre Fertigkeiten
Zwei-Waffen-Kampf	Himmelsmagie
Konzentration	Widerstand
Parade	Parade
Waffenkunde	Konstitution

Sekundäre Fertigkeiten
Für beide Varianten gilt: Steigern Sie die Seraphim auch in den übrigen Fertigkeiten möglichst gleichmäßig, da sie quasi ein Allround-Charakter ist. Lediglich Reiten und Charisma kann fast gänzlich außer Acht gelassen werden.

Je nachdem, für welche Seraphim-Variante man sich entscheidet, ist entweder das Attribut Stärke oder mentale Regeneration von entscheidender Bedeutung. Für die Kampf-Seraphim sind zwei Säbel das Optimum in Sachen Waffenwahl, bei den Kampfkünsten müssen Sie primär auf den Ausbau der Attacke setzen. Bei der zaubernden Seraphim ist es Geschmackssache, welche Waffe sie trägt, Schadens-Boni liefern diese nicht, es sei denn, auf der Waffe liegt ein Kampfkunstbonus. Als sehr effektive Kampfkunst hat sich BeeEffGee gegen langsame Gegner und Blitzhagel gegen mehrere Feinde gleichzeitig erwiesen.

Dunkelelf

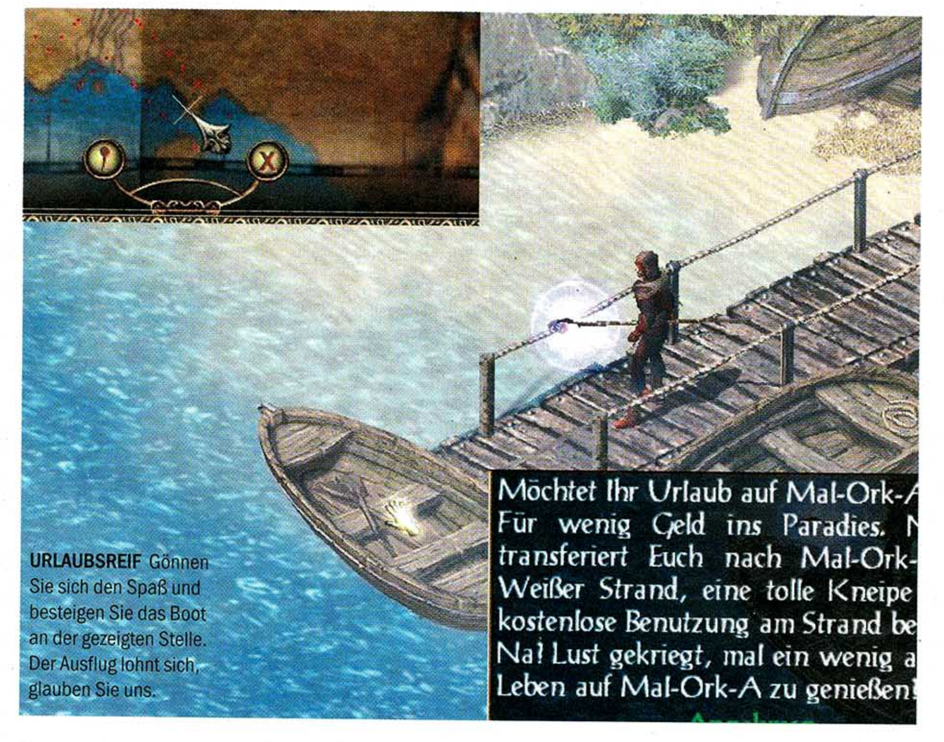


Primäre Fertigkeiten
- Waffenkunde
- Waffenspezialisierung
- Konstitution
- Widerstand

Sekundäre Fertigkeiten
- Konzentration
- Fallenkunst
- Ballistik

Das wichtigste Attribut für den Dunkelelf ist eindeutig Charisma. Es erhöht den Giftschaden der Waffen/Fallen beträchtlich. Ein zusätzlicher Nebeneffekt ist, dass die Händlerpreise weiter sinken. Investieren Sie darüber hinaus auch in Stärke und Geschick. Die beste Waffe für das dunkelhäutige Spitzohr ist die Dunkelelfen-Klinge. Diese Waffe ist von vornherein mit Giftschaden aufgewertet. Als primäre Kampfkunst empfiehlt sich Rage.

Extra-Tipp: Der Dunkelelf ist der perfekte Einkäufer im Multiplayer-Spiel. Dank des Charisma-Bonus (der ihn zusätzlich zum starken Gift-Kämpfer macht) und des Talents „Handel" kommt er weit günstiger als jeder andere Charakter an die Gegenstände der Händler heran. Dieser Bonus wird sogar noch gesteigert, wenn Sie in einer befriedeten Region Ihre Einkäufe tätigen. LARS THIERSMANN/STEFAN WEISS



URLAUBSREIF Gönnen Sie sich den Spaß und besteigen Sie das Boot an der gezeigten Stelle. Der Ausflug lohnt sich, glauben Sie uns.

HARDWARE

Radeon-AIW-Platinen mit Passivkühlung

Der Grafikkarten-Hersteller Sapphire hat zwei passiv gekühlte Radeon-Grafikkarten mit Multimedia-Schnittstellen vorgestellt. Die so genannten „All in Wonder"-Karten mit Fernbedienung sollen als Radeon-9600-Pro-, 9600-XT-, 9800-Pro- und 9800-XT-Variante gefertigt werden. Das Radeon-9800-XT-Modell ist zusätzlich zur passiven Heatpipe-Kühlung noch mit dem OP1-Lüfter von Zalman ausgestattet, um Übertaktern größeren Spielraum zu gewähren.
Info: www.sapphiretech.com

MP3 mit neuen P4-Chipsätzen

Das neue Chipsatz-Duo PM800 und PM880 IGP für Pentium-4-Prozessoren wird bereits an die Mainboard-Hersteller ausgeliefert. Beide Varianten verfügen über einen integrierten S3-Grafikprozessor. Im Gegensatz zum PM880 mit Dual-Channel-Speicher-Controller (Codename DualStream64) greift der PM800 auf nur einen Single-Channel-Zugriff (Codename FastStream64) zurück. Entsprechend ausgestattete Mainboards werden im zweiten Quartal dieses Jahres erwartet.
Info: www.viatech.comde

Umfrage des Monates



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

ATI RADEON 9800 PRO

High-End-Grafik zum **Schnäppchen-Preis**

Die beinahe ein Jahr alte Radeon 9800 Pro mit 128 MByte Speicher entwickelt sich zum echten Preis-Leistungs-Geheimtipp. Entsprechende 3D-Platinen von Sapphire, Club3D, Powercolor oder Enmic/HIS werden derzeit für günstige 200 bis 230 Euro angeboten. Bei der Spieleleistung liegen die 9800-Pro-Karten trotz ihres hohen Alters an der Spitze. Aktuelle Spiele benötigen nicht mehr als 128 MByte Grafikspeicher, weshalb die 256-MByte-Variante nicht schneller ist, jedoch 80 bis 100 Euro mehr kostet. Auch der Nachfolger Radeon 9800 XT ist mit durchschnittlich etwa 400 Euro wesentlich teurer und nur fünf Prozent schneller.



SPARTIPP Die Radeon 9800 Pro bietet auch in aktuellen Top-Spielen satte Leistung.

PLEXTOR PX-712A

Zwölffach-DVD-Brenner

FLOTTER REKORDER Der PX-712A brennt DVD(+)-Medien mit zwölf- und DVD(-)-Rohlinge mit achtfacher Geschwindigkeit.

Der Markt der DVD-Brenner ist in Bewegung: Mit dem PX-712A stellt der renommierte Hersteller Plextor ein erstes Gerät mit zwölffacher Schreibgeschwindigkeit für DVD(+)-Medien vor. DVD(-)-Rohlinge werden mit achtfacher Geschwindigkeit gebrannt. Das IDE-Gerät verfügt über acht MByte Cache sowie über eine Technologie zur Verhinderung von Fehlbränden. Um die Lebensdauer des Laufwerks zu erhöhen und die Lautstärke zu senken, kann der Anwender über den Silent Mode die Lese- und Schreibgeschwindigkeit reduzieren. Der PX-712A soll ab Mai dieses Jahres für 200 Euro in den Handel kommen.
Info: www.plextor.be

DEVOLO DLAN AUDIO

Musik für das **Steckdosennetzwerk**

Der Aachener Modem- und Netzwerkspezialist Devolo hat seine Steckdosen-LAN-Produktreihe, die so genannten „Homeplug Powerline"-Geräte, um einen Audio-Adapter erweitert. Über das neue Modell lässt sich ein Audio-Stream in das Netzwerk einspielen, der von jedem anderen dLAN-Gerät wiedergegeben werden kann. So lässt sich beispielsweise die MP3-Sammlung auf dem Büro-PC mit der Stereoanlage im Wohnzimmer abspielen. Die dLAN-Audio-Adapter verfügen sowohl über klassische analoge als auch koaxiale Digitalein- und -ausgänge. Die Audio-Adapter sind ab sofort für 150 Euro im Handel erhältlich.
Info: www.devolo.de



MUSIK IM STROM Die DLAN-Adapter können vier verschiedene Audio-Streams wiedergeben.

Kaufen oder nicht kaufen?

LCD-TV-Geräte
Wohn- und Arbeitszimmer verschmelzen in den Köpfen vieler Produktentwickler immer mehr miteinander. Ein logischer Schluss besteht darin, Fernseher und Computer-Monitor zu verbinden – die Geburtsstunde des LCD-TV. Doch wie bewähren sich diese Geräte in der Praxis? PC Games hat sich zwei Geräte von Dell und Iiyama ins Testlabor geholt.

Nicht kaufen
Eines muss man den LCD-TV-Geräten lassen: Sie sind schön flach. Doch schnell zeigt sich, dass der Kauf nicht lohnt. In einem Wohnzimmer mit PC für Musik- und Video-Wiedergabe reicht in den meisten Fällen die S-Video-Ausgabe der Grafikkarte für den guten, alten Fernseher. Für eine Nutzung als TV-Ersatz ist die Bilddiagonale dieser Hybrid-Modelle zu klein – ein echter, aber wesentlich teurerer Flachbildfernseher müsste her.

Wer im Arbeitszimmer fernsehen möchte, fährt mit einer guten Stereo-TV-Karte für unter 100 Euro und einem großen TFT-Display noch immer günstiger.



HITACHI DESKSTAR 7K400

Das **400-Gigabyte**-Speichermonster

Hitachi bietet mit der Deskstar 7K400 eine erste 3,5-Zoll-Festplatte mit einer Speicherkapazität von 400 Gigabyte an. Das Laufwerk für die IDE- und die Serial-ATA-Schnittstelle arbeitet mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und verfügt über acht Megabyte Cache. Die Zugriffszeit liegt nach Herstellerangaben bei 8,5 Millisekunden. Der Preis des Speichergiganten ist noch nicht bekannt, Hitachi kündigt die Markteinführung für das zweite Quartal 2004 an.
Info: www.hgst.com



GIGANT Die Hitachi-Festplatte soll sich ebenfalls für den Einsatz in Festplatten-VCR-Recordern eignen.

TERRATEX MYSTIFY VIPER/MAMBA

Mäuse für Spieler

Terratec setzt neben seinem Stammgeschäft mit Soundkarten und Multimedia-Produkten zunehmend auf das Geschäft mit Spieleperipherie. Das Nettetaler Unternehmen hat mit der Mystify Viper und der Mystify Mamba die zweite Generation von Spieler-Mäusen vorgestellt. Die Mamba soll mit einer feinen 800-dpi-Auflösung auch anspruchsvolle Zocker zufrieden stellen. Die Fünf-Tasten-Maus mit Scrollrad kann sowohl von Links- als auch von Rechtshändern bedient werden und ist ab sofort für 40 Euro im Handel erhältlich. Für Notebook-Nutzer wurde die Viper entwickelt. Die Notebook-Maus mit drei Tasten und Scrollrad verfügt ebenfalls über einen optischen Sensor mit einer Auflösung von 800 dpi. Der Preis liegt bei 30 Euro.
Info: www.terratec.de



EINGABE-REPTILIEN Terratec präsentiert nach der Boomslang mit Viper und Mamba zwei echte Eigenentwicklungen.

Futuremark kündigt neuen 3D Mark an

Futuremark hat in einer Pressemitteilung bestätigt, dass das Unternehmen bereits eifrig an der nächsten Version des Benchmarks arbeitet. Einzelheiten wurden noch nicht verraten, allerdings stellt der Entwickler erste Infos für die Game Developer's Conference 2004 in Aussicht.
Info: www.futuremark.com

MP3-Format wird surroundfähig

Das Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen IIS hat das Audio-Format MP3 surroundtauglich gemacht. MP3 Surround mit 5.1-Auflösung ist abwärtskompatibel und lässt sich auch in Stereo abspielen.
Info: www.iis.fraunhofer.de

Geforce FX 5700 passiv gekühlt

Gainward hat eine passiv gekühlte Grafikkarte mit Geforce-FX-5700-GPU auf den Markt gebracht. Die Platine mit 256 Megabyte Speicher wird von zwei massiven Kühlkörpern auf Temperatur gehalten, die durch zwei Heatpipes verbunden sind. Dadurch belegt die Gainward Silent FX neben dem AGP-Steckplatz zusätzlich einen PCI-Slot. Der 3D-Beschleuniger ist für 199 Euro erhältlich.
Info: www.gainward.de

T-DSL 3000 Flatrate angekündigt

AOL bietet als einer der ersten deutschen Internet-Provider eine Flatrate für den neuen T-DSL-3000-Tarif an. Das Angebot für Dauersurfer mit 3 MBit/s Downstream und 384 kBit/s Upstream soll monatlich 49,90 Euro kosten. Ob andere Provider wie T-Online nachziehen, ist noch nicht klar.
Info: www.aol.de

Geforce FX 5700 LE vorgestellt

Der Grafikkartenhersteller PNY bringt eine modifizierte Geforce FX 5700 unter dem Namen FX 5700 LE auf den Markt. Die mit 119 Euro verhältnismäßig günstige Karte bietet 128 MByte DDR-Speicher mit langsamer 64-Bit-Anbindung. Eine Variante mit 256 MByte ist ebenfalls geplant, diese verfügt dann auch über eine schnellere 128-Bit-Speicheranbindung. Der Grafikprozessor ist allerdings bei beiden Modellen nur mit 250 MHz getaktet. Die Geforce-FX-5700-GPU taktet in der Referenzvariante mit 425 MHz.
Info: www.pny.com



Filmreife Vorstellung?

Mit dem Prescott können Sie sich den dritten Teil der P4-Saga nach Hause holen. **Ob es sich um einen Meilenstein von Altmeister Intel handelt**, zeigt unsere Besprechung.

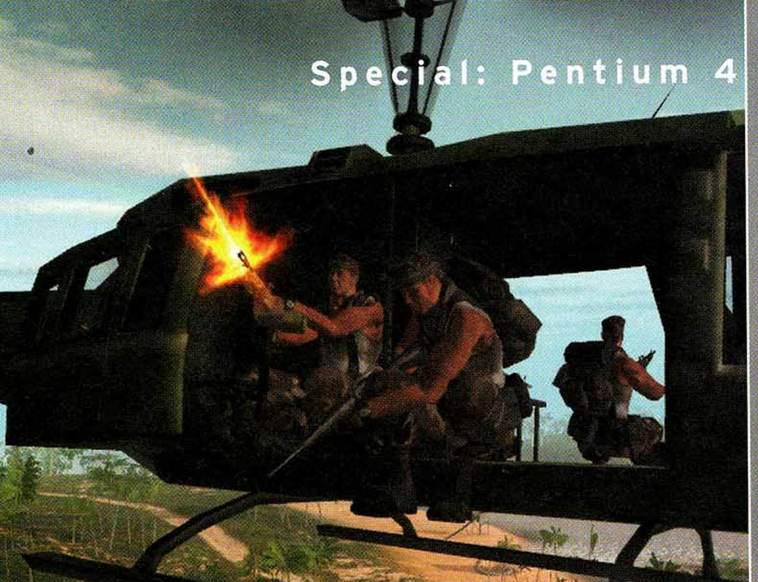
Artikelübersicht

- Details zum neuen Pentium 4 (Prescott)
- Prescott-Architektur erklärt
- Übersicht: Welche Prescott-CPUs sind verfügbar?
- Aktuelle Prozessoren im Detail-Vergleich
- Spielebenchmarks: Was leistet der Prescott?
- Wie schlagen sich ältere CPUs im Vergleich?
- AMD: Konkurrenz belebt das Geschäft.
- CPU-Alternativen zum Prescott

Mithilfe des neuen CPU-Kerns Prescott will Intel zurück an die Performance-Spitze. Gegenüber den ursprünglichen P4-CPUs mit Northwood- oder Willamette-Kern stellt der Nachfolger keine Revolution dar, dank einiger Verbesserungen soll der Prescott dafür Taktraten von mehr als fünf Gigahertz möglich machen. Zur Markt-Premiere betreten Modelle mit 2,8 GHz bis 3,4 GHz die Bühne. Wir haben den Prescott mit 3,2 GHz auf Spieleleistung, Hitzeentwicklung und Kompatibilität getestet – mit erstaunlichen Ergebnissen.

Rückkehr des Königs?

Bereits im Vorfeld wurde die neue Intel-Produktion als harter Konkurrent für den Athlon 64 gehandelt. Der AMD-Rivale stellt seit der Veröffentlichung im Herbst 2003 dank sinnvoller Innovationen wie dem integrierten Speicher-Controller und 1 MByte L2-Zwischenspeicher (auch: L2-Cache) neue Geschwindigkeitsrekorde auf – und Intel-CPUs in den Schatten. Bei allen getesteten Spielen kommt der neue P4 allerdings nicht an die Leistung eines vergleichbaren Athlon-64-Systems heran. Schlimmer noch: In manchen Spielen fällt der Prescott bei gleicher Taktung sogar hinter den Vorgänger Northwood zurück. Die neue Intel-CPU – eine lahme Neuauflage ohne frische Ideen, wie man es von Hollywoods Traumfabrik kennt? Oder wird der Prescott doch noch zum Kassenknüller? Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wo die Stärken des aktuellen P4 liegen, wie sich ältere CPUs im Vergleich zu den neuen Modellen schlagen und welche Rolle aktuelle Prozessor-Alternativen spielen. Zudem verraten wir ab Seite 182, bei



AUFWENDIG Aktuelle Spiele wie Battlefield Vietnam benötigen einen leistungsstarken Prozessor.



NIMM ZWEI Erst wenn Sie zwei identische Speichermodule im Dual-Channel-Modus verwenden, spielt der Prescott seine volle Leistung aus.

welchem Mainboard-Chipsatz eine Intel-CPU derzeit am besten aufgehoben ist.

CPU-Leistung am laufenden Band

Eine wichtige Neuerung des Prescott (und einer der Grundpfeiler für höhere Taktraten) ist die verlängerte CPU-Pipeline. Diese wurde von 20 Stufen beim Pentium 4 mit Northwood-Kern auf ca. 30 Stufen erweitert. Somit soll der neue P4 deutlich höhere Taktraten erreichen als die bisherigen Modelle. Zum Vergleich: Beim Pentium 3 umfasste die Pipeline lediglich zehn Stufen. Um die Funktionsweise einer CPU-Pipeline zu verstehen, ist ein Blick in die Prozessor-Vergangenheit nötig: Seit dem 486er verfügen alle CPUs im Heimanwender-Bereich über eine solche Pipeline. Zuvor mussten Prozessoren mit der Bearbeitung eines Befehls warten, bis die vorherige Anweisung komplett abgearbeitet war. Dank Pipelining werden permanent neue Befehle angenommen, ohne auf das fertige Ergebnis der vorhergehenden Instruktion warten zu müssen. Auf diese Weise arbeiten CPUs wesentlich effizienter. Der Vorgang ist etwa mit der Fließband-Arbeit bei der Herstellung eines Autos zu vergleichen: Die Arbeit wird am Fließband auf viele einfache Schritte aufgeteilt – das ermöglicht permanente Auslastung, auch wenn noch kein Produkt fertig gestellt ist. Wenn alle Arbeiter gemeinsam zunächst ein Auto herstellen würden, bevor Sie mit dem nächsten anfangen, würde die Produktion deutlich länger dauern.

Lange Leitung

Eine längere Pipeline bringt allerdings nicht nur Vorteile. Wenn beispielsweise der Programmverlauf von dem Ergebnis einer früheren Stufe abhängt, müsste der Prozessor warten, bis diese Berechnungen abgeschlossen sind, bevor er die späteren Stufen mit Befehlen versorgen könnte. Um diese Wartezeit zu vermeiden, wird bei aktuellen CPUs eine Sprungvorhersage angewendet, die zu ermitteln versucht, in welche Richtung sich eine Befehlskette entwickelt. Sagt sie den korrekten Berechnungsweg voraus, arbeitet der Prozessor den Befehl ohne Zeitverlust ab. Bisher sagen aktuelle Prozessoren zu 90 bis 94 Prozent den richtigen Berechnungsweg voraus. Falls die Sprungvorhersage allerdings falsch liegt, muss schlimmstenfalls die komplette Pipeline geleert und neu mit Befehlen gefüllt werden, wodurch Rechenzeit verloren geht. Das dauert umso länger, je mehr Stufen die Pipeline umfasst. Durch die etwa 50 Prozent längere Pipeline ist der Prescott also bei einer solchen Fehleinschätzung dem Vorgänger Northwood unterlegen. Um diese Leistungs-Bremse zu vermeiden, hat Intel beim Prescott die Sprungvorhersage weiterentwickelt.

Spannungsbogen

Eine weitere wichtige Änderung beim Prescott ist der vergrößerte Zwischenspeicher (auch Cache-Speicher). War der L2-Chache bei den P4-Vorläufern noch auf 512 kByte beschränkt, wurde er beim Prescott auf stolze 1.024 kByte (1 MByte) verdoppelt und ist damit ebenso groß wie beim Konkurrenten Athlon 64. Auch der L1-Datencache wurde von 8 kByte auf 16 kByte erweitert. Wie stark sich der zusätzliche Zwischenspeicher bei Spielen bemerkbar macht, wird sich in unseren Benchmarks zeigen.

Ebenfalls neu: die Fertigung. Beim Prescott ist Intel vom 130-Nanometer-Prozess auf feinere 90 Nanometer umgestiegen. Dadurch sinken die Produktionskosten, weshalb der Prescott günstiger hergestellt werden kann. Zudem ermöglicht der feinere Fertigungsprozess erneut höhere Taktraten. Somit kommt Intel dem hoch gesteckten Takt-Ziel von 5 GHz wieder ein Stück näher. Die CPU-Spannung (auch: VCore) wurde auf 1,25 bis 1,4 Volt herabgesetzt. Trotz dieser Maßnahme wird der neue P4 erstaunlich heiß und verursacht deutlich mehr Abwärme als der Vorgänger Northwood.

Neue Regieanweisungen

Gleich geblieben ist der Frontside-Bus (kurz: FSB), der weiterhin mit 200 MHz QDR (800 MHz effektiv) arbeitet. Der bisherige Befehlssatz SSE2 wurde hingegen unter dem Namen SSE3 (auch bekannt als PNI = Prescott New Instructions)

Wichtige Fragen

■ Prescott oder Northwood – welchen P4 soll ich mir kaufen?
Der neue Pentium 4 mit Prescott-Kern ist derzeit durchschnittlich nur zehn Euro teurer als ein Northwood-Prozessor mit gleicher Taktrate. In Spielen ist dieser allerdings nicht schneller als der Vorgänger, bei manchen Spielen wie **Call of Duty** oder **Knights of the Old Republic** fällt er sogar bis zu fünf Prozent hinter den Northwood zurück. Erst wenn der Prescott mit höheren Taktraten verfügbar ist, sollten Sie ihn dank SSE3-Unterstützung und größerem Zwischenspeicher dem älteren Northwood-Modell vorziehen.

■ Wie zukunftssicher ist der Prescott?
Der aktuelle Pentium-4-Sockel 478 wird spätestens im nächsten Jahr von dem neuen Sockel 775 abgelöst. Bis dahin sollen allerdings noch weitere Prescott-CPUs für den alten Sockel auf den Markt kommen. Wirklich hohe Taktraten wird jedoch voraussichtlich erst die Sockel-775-Variante erreichen können.

■ Welcher Prozessor bietet am meisten Leistung fürs Geld?
Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis hat derzeit AMDs Athlon 64 3000+. Der kleinste Athlon 64 wird mit Kühler („Boxed"-Variante) schon für 225 Euro verkauft. Für diesen Schnäppchenpreis verfügt der 3000+ über eine sehr gute Spieleleistung und ist etwa bei **Jedi Academy** gut zwölf Prozent schneller als der ähnlich teure Athlon XP 3200+. Weitere Details zum Athlon 64 3000+ finden Sie im Extrakasten „Neue CPUs von AMD" ab Seite 180.

Was bedeutet ...?

■ Northbridge
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte kommunizieren. Der Athlon 64 (FX) verfügt über einen integrierten Speicher-Controller und ist somit direkt mit dem RAM verbunden.

■ Southbridge
Teil des Mainboard-Chipsatzes, der etwa für die Steuerung von PCI-Karten und Laufwerken zuständig ist.

■ Frontside-Bus
Der FSB verbindet bei aktuellen Prozessoren (Athlon XP, Pentium 4, Duron, Celeron) die CPU mit der Northbridge und somit auch mit dem Hauptspeicher.

■ Hyper-Threading
Simuliert zwei Prozessoren anstelle von nur einem. Gerade wenn mehrere Anwendungen gleichzeitig berechnet werden müssen, soll der Prozessor dadurch schneller arbeiten.

■ Registered Speicher/Unbuffered Speicher
Registered Speicher wird fast ausschließlich im Serverbereich verwendet. Die Module verfügen über einen zusätzlichen Zwischenspeicher (Buffer). Für Heimanwender-PCs ist RAM ohne Zwischenspeicher (unbuffered) üblich.

Welche CPUs sind verfügbar?

Intel bietet derzeit fünf Prescott-Prozessoren an. Welche CPU lohnt sich für Spieler?

Prescott 2,8A

Taktrate:	FSB-Takt:	L1-Chache (Daten):
2.800 MHz	133 MHz QDR	16 KByte
Sockel:	**Hyper-Threading:**	**L2-Cache:**
478	Nein	1.024 KByte

Fazit: Beim 2,8A taktet der FSB mit 133 MHz, wodurch Spiele langsamer laufen.

PREIS: **€ 179,-**

Prescott 2,8E

Taktrate:	FSB-Takt:	L1-Chache (Daten):
2.800 MHz	200 MHz QDR	16 KByte
Sockel:	**Hyper-Threading:**	**L2-Cache:**
478	Ja	1.024 KByte

Fazit: Dank schnellerem FSB-Takt die bessere Wahl gegenüber dem 2,8A.

PREIS: **€ 199,-**

Prescott 3,0E

Taktrate:	FSB-Takt:	L1-Chache (Daten):
3.000 MHz	200 MHz QDR	16 KByte
Sockel:	**Hyper-Threading:**	**L2-Cache:**
478	Ja	1.024 KByte

Fazit: Schneller Prescott mit vergleichsweise gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

PREIS: **€ 234,-**

Prescott 3,2E

Taktrate:	FSB-Takt:	L1-Chache (Daten):
3.200 MHz	200 MHz QDR	16 KByte
Sockel:	**Hyper-Threading:**	**L2-Cache:**
478	Ja	1.024 KByte

Fazit: Zur Markteinführung ist die 3,2-GHz-Variante noch etwas zu teuer.

PREIS: **€ 289,-**

Prescott 3,4E

Taktrate:	FSB-Takt:	L1-Chache (Daten):
3.400 MHz	200 MHz QDR	16 KByte
Sockel:	**Hyper-Threading:**	**L2-Cache:**
478	Ja	1.024 KByte

Fazit: Der Prescott mit 3,4 GHz ist sehr schnell, aber derzeit eindeutig zu teuer.

PREIS: **€ 429,-**

*Preis ohne Kühler; Stand: 20.02

um 13 neue Instruktionen aufgestockt. Diese Befehle ermöglichen beispielsweise eine verbesserte Hyper-Threading-Technik. Damit SSE3 genutzt werden kann, müssen Programme und Spiele allerdings an die neuen Befehle angepasst werden. Bisher profitieren nur sehr wenige Programme von dem ausgebauten Befehlspaket. Wann und ob Spiele einen Nutzen aus SSE3 ziehen, wird sich mit der Zeit zeigen.

Nicht alle Prescott-CPUs bieten den gleichen Funktionsumfang. So kommt der neue Pentium 4 mit 2,8 GHz in zwei Varianten. Der 2,8A wurde um Hyper-Threading erleichtert und verfügt nur über einen 133 MHz langsamen Frontside-Bus. Bei der Spieleleistung wird der FSB dadurch schnell zum Flaschenhals. Spieler sollten daher den 2,8A ignorieren und stattdessen den 2,8E kaufen. Dank 200 MHz FSB und Hyper-Threading-Unterstützung ist dieser für einen geringen Aufpreis von 20 Euro schneller als die geschnittene „A"-Fassung.

Klatsch und Tratsch

Bisher ist eine Unterstützung für 64-Bit-Anwendungen im Heimanwender-Bereich den Athlon-64-CPUs von AMD vorbehalten. Bereits kurz nach der Prescott-Premiere machte allerdings das Gerücht die Runde, der Prescott würde wie die AMD-Konkurrenz neben aktuellen 32-Bit-Programmen auch 64-Bit-Anwendungen berechnen können. Fakt ist lediglich, dass Intel im zweiten Quartal den Server-Prozessor Xeon um eine 64-Bit-Unterstützung erweitern wird. Später folgt der Itanium, ebenfalls für den Server-Markt, der ausschließlich mit 64-Bit-Anwendungen zurechtkommt. Der Prescott wird hingegen vorerst eine reine 32-Bit-CPU bleiben.

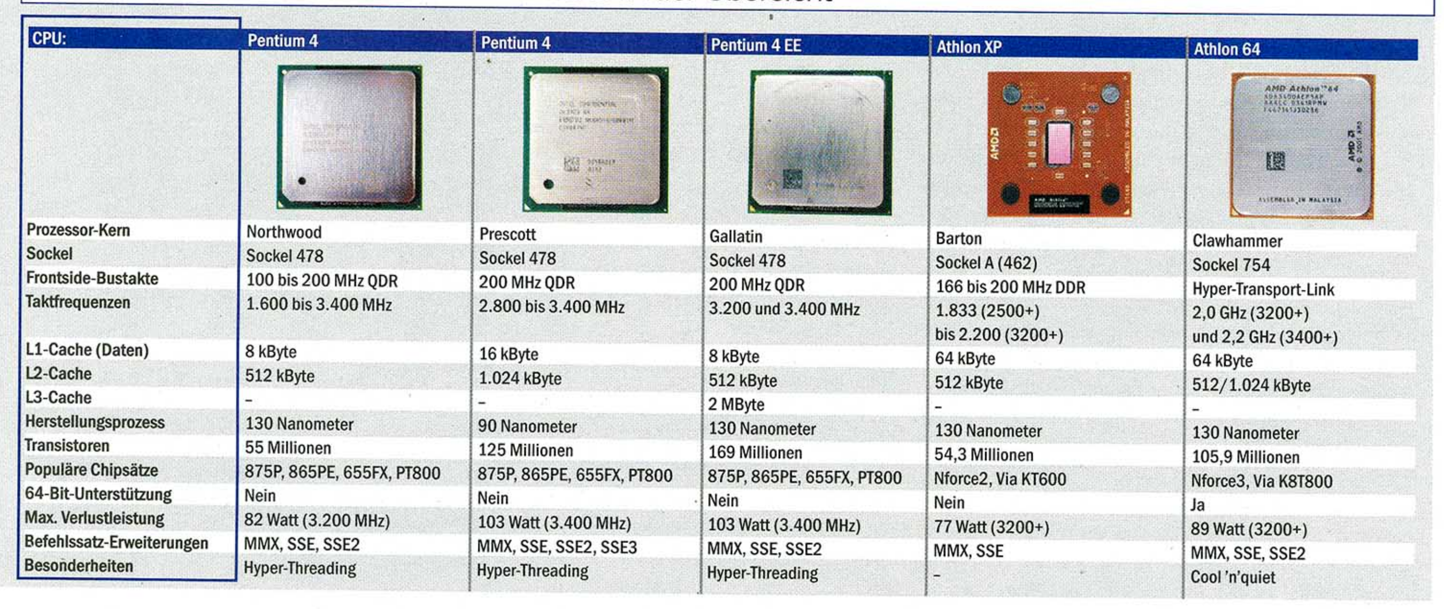
Eine Frage der Kompatibilität

Die Premiere wird der Prescott auf gewöhnlichen Pentium-4-Platinen mit Sockel 478 feiern. Somit sind die aktuellen Intel-Chipsätze 875P (Canterwood), 865PE (Springdale) sowie Vias PT880 oder der 655FX von Sis bereits für die neue CPU gewappnet. Sofern die Platinen-Hersteller keine minderwertigen Spannungsregler verwenden, sind Mainboards mit den genannten Chipsätzen Prescott-kompatibel, in vielen Fällen wird allerdings ein BIOS-Update benötigt. Im Zweifelsfall sollten Sie vorher auf der Webseite des Herstellers nachsehen, ob das entsprechende Board auch tatsächlich für den P4-Neuling geeignet ist. Ab Seite 182 finden Sie einen umfassenden Vergleich der wichtigsten P4-Chipsätze mit Prescott-Unterstützung.

Noch 2004 wird Intel den neuen Sockel 775 (auch bekannt als Sockel T) einführen. Dieser benötigt neben neuen Mainboard-Chipsätzen auch angepasste Kühler. Erst nach dem Sockel-Wechsel sollen noch größere Taktsprünge möglich werden. Bis zu welcher Taktrate der Prescott noch für den Sockel 478 erscheinen wird, ist derzeit ungewiss – erst zur CeBIT rechnen wir mit Neuigkeiten.

DANIEL MÖLLENDORF

Aktuelle Prozessoren von AMD und Intel in der Übersicht



CPU:	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4 EE	Athlon XP	Athlon 64
Prozessor-Kern	Northwood	Prescott	Gallatin	Barton	Clawhammer
Sockel	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel A (462)	Sockel 754
Frontside-Bustakte	100 bis 200 MHz QDR	200 MHz QDR	200 MHz QDR	166 bis 200 MHz DDR	Hyper-Transport-Link
Taktfrequenzen	1.600 bis 3.400 MHz	2.800 bis 3.400 MHz	3.200 und 3.400 MHz	1.833 (2500+) bis 2.200 (3200+)	2,0 GHz (3200+) und 2,2 GHz (3400+)
L1-Cache (Daten)	8 kByte	16 kByte	8 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	512 kByte	1.024 kByte	512 kByte	512 kByte	512/1.024 kByte
L3-Cache	-	-	2 MByte	-	-
Herstellungsprozess	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer
Transistoren	55 Millionen	125 Millionen	169 Millionen	54,3 Millionen	105,9 Millionen
Populäre Chipsätze	875P, 865PE, 655FX, PT800	875P, 865PE, 655FX, PT800	875P, 865PE, 655FX, PT800	Nforce2, Via KT600	Nforce3, Via K8T800
64-Bit-Unterstützung	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Max. Verlustleistung	82 Watt (3.200 MHz)	103 Watt (3.400 MHz)	103 Watt (3.400 MHz)	77 Watt (3200+)	89 Watt (3200+)
Befehlssatz-Erweiterungen	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE	MMX, SSE, SSE2
Besonderheiten	Hyper-Threading	Hyper-Threading	Hyper-Threading	-	Cool 'n'quiet

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-06213 • **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • **C+C GmbH Computer + Communication** D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12277 Berlin Tel.: 01805 / 684373646 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **APPA Computer-Netzwerke-Beratung** D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/ 36282130 • **G.f.A Computershop** Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/ 33589 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **IETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • **ASSD OHG** D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **Ing. Büro Michael Au** D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/ 53943 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **Dierking Computer** D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **www.hartepreise.de** D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/2601-333 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Handelsagentur** D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **Softnet EDV-Beratung GmbH** D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **BCS-Computer Bohrer Computer Service** D-52379 Langewehe Tel.: 02423/ 901033 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Computertechnik Bankert** D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH** D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **ENROM Consulting** D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Autark Systems** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661/982716 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **CONTROL Computer Service GmbH** D- 83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 • **Autark Systems e.K.** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661-983061 **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983• **Bürobedarf Beck** D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **Elektro Fuchs GdbR** D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **Profi24** D-96317 Kronach Tel.: 09261/963792 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155



chiliGREEN Experience WX W
AMD Athlon™ XP Prozessor 3200+

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

AMD Athlon XP



AMD Athlon™ XP Prozessor 3200+ • **512MB DDR-RAM** • **200GB HDD 7.200U/min.** • FDD • **NVIDIA GeForce FX 5900 XT DVI/TV-Out 128MB VGA** • DVD 16/48x • 8-fach Multi DVD Brenner • LAN • 6 Ch. Sound System • **7-1 CardReader** • **Firewire** • **4 x USB 2.0** • **Microsoft® Windows® XP Home Edition** • Tastatur u. Maus • DVD Player • Brennersoftware •2 Jahre Pick-up-Garantie

- 512 MB DDR-RAM
- 200 GB Festplatte
- NVIDIA GeForce 5900 XT 128 MB mit DVI/TV-Out
- 7-1 CardReader
- DVD 16/48x
- 8-fach Multi DVD Brenner
- Windows® XP Home
- 24 Monate Pick-up-Garantie

Symbolfoto



999.-€

mit BEMI Card **25.-€** monatliche Mindestrate*

chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Microsoft® Windows® XP Home Edition

entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

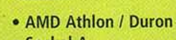


NVIDIA GeForce FX 5700 128MB

- *128MB DDR RAM*
- *ViVo · AGP*




139.-€



Mainbord K7N2 Delta-L

- AMD Athlon / Duron
- Sockel A
- Chipsatz NVIDIA nForce2 SPP
- Front Side Bus @266/333/400MHz
- Arbeitsspeicher 3xDDR DIMM
- Steckplätze 5xPCI,1xAGP, 1xACR

79.-€

BenQ FP 767-12 17" TFT

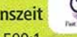
Der BenQ FP767-12 bietet uneingeschränktes Sehvergnügen. Mit einer **Reaktionszeit von 12ms** werden Filme und aufwendige Animationen **gestochen scharf und ohne Verzögerungen** dargestellt.



499.-€

mit BEMI Card **14.-€** monatliche Mindestrate*

- **Reaktionszeit**




- Kontrast 500:1
- Helligkeit: 260 cd/m2
- **integrierte Lautsprecher**

'Weltneuheit: 12ms Reaktionszeit'




Testsieger bei diversen Tests

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

Prescott im Spiele-Test

Kommt Intel mit dem neuen **Pentium 4 gegen AMDs Athlon 64** an? Was leisten ältere Prozessoren im Vergleich?

Wer sich vom Prescott neue Höchstleistungen erwartet hat, wird enttäuscht: Der Northwood-Nachfolger liefert gute, aber nicht überragende Ergebnisse ab. Wir wollen es genau wissen und setzen die neue Intel-Produktion auf insgesamt elf aktuelle Spiele an. Zudem verraten wir, mit welcher Hitzeentwicklung Sie im Spiele-Betrieb rechnen müssen.

Und Action ...

Wie bereits angesprochen, ist der neue Prescott-Kern bei gleicher Taktrate etwas langsamer als das Vorgängermodell Northwood. Bei **Call of Duty** oder **KOTOR** fällt der Leistungsunterschied besonders groß aus. Im Mittelwert ist der Prescott allerdings nur zwei Prozent langsamer als sein Vorgänger. Kommt es bei einem Spiel vor allem auf eine schnelle Grafikkarte an (**Far Cry dt.**, **Spellforce**), liegen beide P4-Versionen sogar gleichauf. Schnellster Intel-Prozessor bleibt der P4 Extreme Edition. Dank 2 MByte L3-Cache hängt die überarbeitete Server-CPU sowohl Prescott als auch Northwood ab. Dafür kostet die 3,4-GHz-Extrem-Variante mit 979 Euro so viel wie ein guter Komplett-PC. Der Oscar für die beste Spieleleistung geht trotzdem an AMD: In den meisten Spieletests setzt sich der Athlon 64 3400+ an die Spitze. Besonders bei **Spellforce** lässt das AMD-Geschoss das Intel-Ensemble hinter sich. Nur **Call of Duty** scheint der P4-Architektur besser zu liegen: Der P4 Extreme Edition mit 3,4 GHz schlägt den 3400+ hier um stolze 14 Prozent.

Heißer Streifen

Obwohl der Prescott mit einer gesenkten Kernspannung arbeitet, wird dieser im Betrieb sehr heiß. Bei 3,2 GHz liegt die maximale Verlustleistung bei stolzen 103 Watt, was sich in einer immensen Abwärme widerspiegelt. Der 3,2-GHz-P4 mit Northwood-Kern verbraucht lediglich 82 Watt und bleibt daher wesentlich kühler. Auch AMDs Athlon 64 3200+ ist mit 89 Watt einfacher zu kühlen. Für Intels Warmblüter sollten Sie also keinen Billig-Kühler verwenden. Kaufen Sie besser gleich den Prescott in der „Boxed"-Variante, da hier ein geeigneter CPU-Kühler beiliegt. Wer übertakten möchte, sollte gleich zu teuren Hochleistungs-Kaltmachern wie Thermaltakes SLK-947U oder dem CNPS7000A-Cu von Zalman greifen.

Fazit: Spieleleistung

Der Prescott liegt aufgrund seiner angepassten Architektur (längere Pipeline) hinter dem Northwood, der Leistungsunterschied fällt allerdings mit durchschnittlich zwei Prozent gering aus. Wir erwarten, dass der Prescott aufgrund des größeren Zwischenspeichers mit steigender Taktrate besser skaliert als sein Vorläufer. Bei Anwendungen, die wie das Renderprogramm Cinema 4D 8 für SSE2 und Hyper-Threading optimiert sind, ist der Intel-Neuling zudem wesentlich schneller als der Athlon 64. Für Spiele ist die AMD-CPU allerdings weiterhin erste Wahl.

DANIEL MÖLLENDORF

Was bringt das Aufrüsten?

Prozentualer Mittelwert aus zehn Spielen*

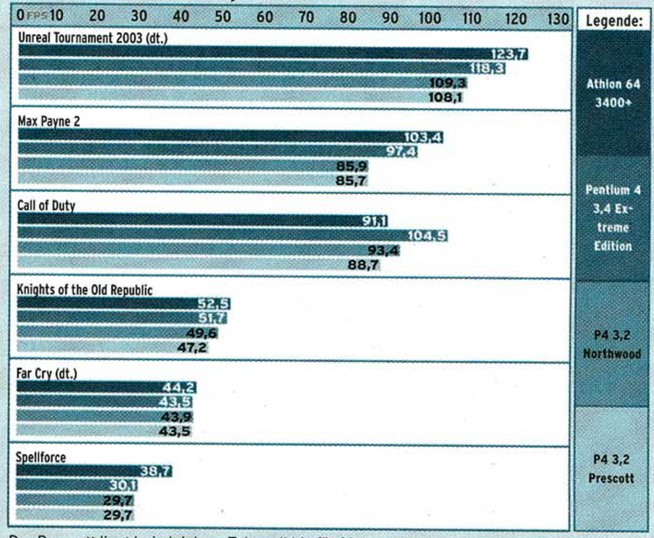
Prozessor	% (0–160)	Legende
Athlon 64 3400+	155	1.024x768, 32 Bit
Athlon 64 FX-51	155	
Pentium 4 3,4 Extreme Edition	151	
Pentium 4 3,4 Northwood	144	
Pentium 4 3,4 Prescott	143	
Pentium 4 3,2 Northwood	143	
Pentium 4 3,2 Prescott	140	
Athlon XP 3200+	130	
Athlon XP 2200+	104	
Pentium 4 2,0	100	

Eine schnelle Grafikkarte vorausgesetzt, bringt das Upgrade von 2-GHz-P4 auf A64 3400+ 55 Prozent mehr Leistung. Prescott und Northwood liegen im Mittelwert fast gleichauf.
Einstellungen: Radeon 9800 Pro, Windows XP Pro, kein Anti-Aliasing, kein anisotroper Filter

*Spiele: Unreal Tournament 2003 (dt.), Serious Sam 2, Prince of Persia, Call of Duty, Jedi Academy, Max Payne 2, Halo, KOTOR, Gothic 2, Spellforce

Top-CPUs im Leistungsvergleich

Sechs aktuelle Spiele



Der Prescott liegt bei gleichem Takt null bis fünf Prozent hinter dem Northwood. Bei den meisten Spielen ist der Athlon 64 vorne – nur bei **Call of Duty** gewinnt der Pentium 4 EE.
Einstellungen: Radeon 9800 Pro, Windows XP Pro, 1.024x768, kein Anti-Aliasing, kein anisotroper Filter



MAX PAYNE 2 Der düstere Shooter läuft derzeit mit AMD-Prozessoren schneller als mit vergleichbaren CPUs von Intel.

CPU-Alternativen

Welche Prozessoren spielen in der **gleichen Preis-Klasse wie der Prescott und wo bekommen Sie die beste Leistung** für Ihr Geld?

Neben dem Prescott bietet Intel den P4 Extreme Edition und den Vorgänger Northwood mit bis zu 3,4 GHz an. Letzterer ist im Handel etwa zehn Euro günstiger als der etwas langsamere Prescott. Zudem werden Northwood-CPUs im Vergleich weniger warm, weshalb ein schwächerer Kühler ausreicht. Somit ist der „alte Pentium 4" eine gute Alternative zum Prescott – achten Sie allerdings darauf, die schnelleren Modelle mit 200 MHz Frontside-Bus (800 MHz effektiv) zu kaufen. Einzelheiten zu den aktuellen AMD-Prozessoren finden Sie im Extrakasten auf dieser Seite.

Extreme Kosten

Bei der Spieleleistung heißt Intels Hauptdarsteller weiterhin Pentium 4 Extreme Edition. Bei aktuellen Titeln ist dieser sechs Prozent schneller als der Nachwuchs-Star Prescott. Unter dem Schutzblech (Heatspreader) steckt ein CPU-Kern, der ursprünglich nur für teure Server-Rechner gedacht war. Im Gegensatz zu üblichen Prozessoren aus dem Heimanwender-Bereich verfügt dieser über einen 2 MByte großen L3-Zwischenspeicher, der für einen Leistungsschub gegenüber den übrigen P4-Modellen sorgt. Um den Zusatz-Cache unterzubringen, sind allerdings deutlich mehr Transistoren erforderlich. So bringt es das Schwergewicht auf den Rekordwert von insgesamt 169 Millionen Transistoren. Dadurch wird der CPU-Kern nicht nur größer, auch die Abwärme steigt messbar an. Ein weiterer Nachteil ist der hohe Preis: Mit 919 Euro ist die Extreme-Variante mit 3,2 GHz dreimal so teuer wie ein Prescott mit gleichem Takt. Unterm Strich ist der Pentium 4 Extreme Edition ein ausgesprochen schneller, aber viel zu teurer Hochleistungs-Prozessor und somit keine Alternative für preisbewusste Spieler.

Kaufentscheidung

Derzeit gibt es keinen praktischen Grund, den Prescott einem P4 mit Northwood-Kern vorzuziehen – der Vorgänger ist bei Leistung und Hitzeentwicklung überlegen. Dank der optimierten Architektur (längere Pipeline, feinere Herstellung) stellen höhere Taktraten für den Prescott kein Problem dar. Sobald Modelle mit höherem Takt auf den Markt kommen, wird der neue P4 wesentlich interessanter, zumal der Prescott durch den größeren Zwischenspeicher besser mit hohen Taktzahlen skalieren dürfte. Für einen Verkaufsstart ist der Preis der neuen CPUs zudem erfreulich niedrig. So hat etwa die 3-GHz-Variante für 234 Euro (ohne Kühler) ein ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis. Warten Sie also mit dem Prescott-Kauf, bis höher getaktete CPUs zu einem guten Preis verfügbar sind. Der aktuelle P4-Sockel wird in diesem Jahr voraussichtlich noch mit neuen CPUs versorgt, spätestens im nächsten Jahr wird dieser allerdings vom Sockel 775 abgelöst. DANIEL MÖLLENDORF

Aktuelle CPUs **im Preisvergleich**

Wir haben die Preise für aktuelle Spitzenprozessoren samt passendem Mainboard und Speicher miteinander verglichen.

Komponente	Preis
Pentium 4 Extreme Edition 3.200 MHz*	**ca. € 919,-**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	ca. € 129,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	**ca. € 1232,-**
Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz)*	**ca. € 769,-**
Mainboard mit Nforce3-Pro-Chipsatz	ca. € 199,-
2x512 MByte DDR400-Registered-Speicher	ca. € 238,-
Gesamtpreis	**ca. € 1206,-**
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)*	**ca. € 289,-**
Mainboard mit K8T800-Chipsatz	ca. € 149,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	**ca. € 622,-**
Pentium 4 E 3.200 MHz (Prescott)*	**ca. € 299,-**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	ca. € 129,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	**ca. € 612,-**
Pentium 4 C 3.200 MHz (Northwood)*	**ca. € 289,-**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	ca. € 129,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	**ca. € 602,-**
Athlon XP 3200+ (2.200 MHz)*	**ca. € 219,-**
Mainboard mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz	ca. € 79,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	**ca. € 482,-**

*Alle CPUs Boxed (mit Kühler); Stand: 27.02.2004

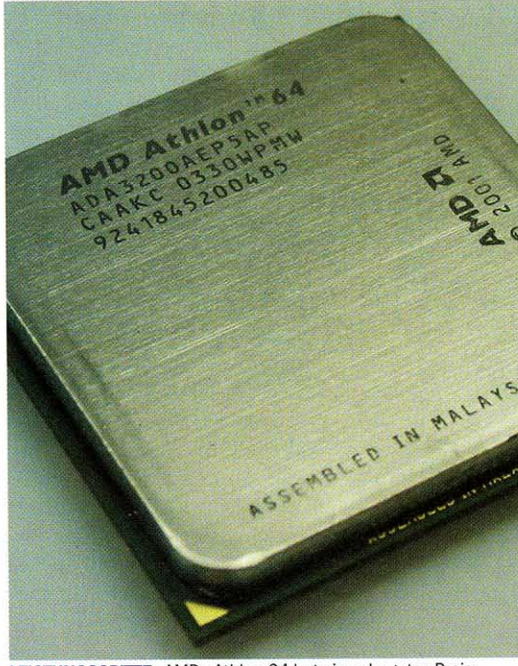
Neue CPUs von AMD

■ **Athlon 64 3000+:** Der Athlon 64 3000+ kostet inklusive Kühler lediglich 225 Euro. Das neue Einstiegsmodell der Athlon-64-Reihe verfügt mit 2.000 MHz über die gleiche Taktrate wie der rund 60 Euro teurere 3200+. Dafür wurde der L2-Zwischenspeicher von 1.024 kByte auf 512 kByte halbiert. Der integrierte Speicher-Controller und die Stromspar-Maßnahme „Cool 'n' Quiet", welche die CPU bei geringer Belastung heruntertaktet, sind hingegen geblieben. AMD-Pressesprecher Stefen Niemeyer versichert: „Wer seinen Hochleistungs-PC ins Wohnzimmer stellen will, braucht Cool 'n' Quiet". In Spielen ist die günstige 64-Bit-CPU wenige Prozentpunkte langsamer als der große Bruder. Daher ist der Athlon 64 3000+ unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

■ **Athlon 64 3400+:** Ebenfalls neu ist der Athlon 64 3400+, der über einen 1.024 kByte großen L2-Cache und 2.200 MHz Takt verfügt. Das neue AMD-Geschoss bietet somit eine überragende Spieleleistung und ist rund zehn Prozent schneller als ein Prescott mit 3.200 MHz. Der Preis ist allerdings recht hoch angesetzt: Die Spitzen-CPU kostet derzeit ca. 440 Euro. Der Athlon 64 3400+ läuft mit gewöhnlichen DDR-400-Speichermodulen und allen Sockel-754-Mainboards mit Nforce3- oder K8T800-Chipsatz. Entsprechende Platinen wechseln für durchschnittlich 150 Euro den Besitzer. Fazit: Wer nach einer CPU mit hervorragender Performance sucht, wird beim Athlon 64 3400+ fündig. Der Preis ist allerdings noch sehr hoch.

■ **Athlon 64 FX-53:** AMDs neuer Top-Prozessor ist der Athlon 64 FX-53, mit 2.200 MHz, 1.024 kByte L2-Cache und integriertem Zweikanal-Speicher-Controller. Wie der bereits erhältliche Athlon 64 FX-51 benötigt die neue CPU „Registered" RAM und ein Mainboard mit dem Sockel 940. Während „Registered"-Speichermodule mittlerweile günstiger angeboten werden, sind Sockel-940-Platinen mit etwa 200 Euro noch sehr teuer. Der aktuelle Sockel 940 für den Athlon 64 FX wird allerdings durch den neuen Sockel 939 abgelöst. AMD-Sprecher Stefen Niemeyer bestätigte gegenüber PC Games: „Der Sockel 939 wird im zweiten Quartal 2004 kommen." Entsprechende Prozessoren arbeiten voraussichtlich auch mit gewöhnlichem „Unbuffered"-Speicher zusammen. Momentan lohnt es sich also nicht, in einen Athlon 64 FX für den aktuellen Sockel 940 zu investieren.

In diesem Jahr sollen zudem erste Spiele mit 64-Bit-Unterstützung auf den Markt kommen. So arbeitetet AMD zusammen mit Crytek an einer 64-Bit-Version des grafisch umwerfenden Insel-Shooters Far Cry (dt.). Niemeyer meint dazu: „Auf ersten Testversionen haben wir bereits einen Performance-Gewinn von über 30 Prozent feststellen können."



LEISTUNGSSPITZE AMDs Athlon 64 hat ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Der Athlon 64 FX ist derzeit noch zu teuer.



P4-Chipsätze im Vergleich

Was bringt der schnellste Pentium 4, wenn der Mainboard-Chipsatz veraltet und langsam ist? **Wir vergleichen Leistung und Ausstattung der wichtigsten Chipsätze von Intel, Via und Sis** und geben klare Kaufempfehlungen!

Die bekanntesten Chipsätze für den Pentium 4 kommen von Intel selbst. Besonders interessant hierbei: der 865PE, der unter dem Codenamen Springdale entwickelt wurde. Dieser ist für die neuesten P4-CPUs mit einem Frontside-Bus (kurz: FSB) von 200 MHz QDR (Quadro-pumped: 800 MHz effektiv) und Hyper-Threading (kurz: HT) geeignet. Ein Zweikanal-Speicherinterface ist ebenfalls enthalten. Zudem wird sogar der brandneue P4 mit Prescott-Kern unterstützt. Einen großen Test des neuen Intel-Prozessors lesen Sie ab Seite 176. Die teure Chipsatz-Variante 875P (Codename: Canterwood) bietet zusätzlich die so genannte „Performance Acceleration Technology“ (kurz: PAT). Dadurch wird der Zugriff auf den Hauptspeicher optimiert, was in Spielen einen Leistungsvorsprung ermöglicht. Den Speicher-Beschleuniger können Sie nur aktivieren, wenn Sie neben einer CPU mit 200 MHz FSB-Takt auch DDR400-Speicher verwenden. Mittlerweile wird PAT auch von den meisten 865PE-Mainboards unterstützt. Diese sind somit ebenso schnell wie die teuren 875P-Platinen, weshalb wir bei unserem Test das P4P800 Deluxe (865PE-Chipsatz) von Asus mit freigeschaltetem PAT verwendet haben.

Probier was Neues

Weniger bekannt, aber dafür günstiger als die Intel-Mannschaft sind die P4-Chipsätze von Via und Sis. Genau wie Canterwood und Springdale verfügt Vias PT880 über ein Zweikanal-Speicherinterface und nimmt aktuelle Intel-CPUs mit 200 MHz FSB auf. In unserem Vergleich verwendeten wir das PT880 Neo-FISR von MSI. Mainboards, die den langsamen Vorgänger PT800 verwenden, sollten Sie wegen des Einkanal-Speicherinterfaces ignorieren.

Auch der 655FX von Sis ist für alle P4-Prozessoren mit Northwood- oder Prescott-Kern gerüstet. Der ältere 655-Chipsatz unterstützt lediglich Intel-CPUs mit einem FSB-Takt von 133 MHz und ist daher uninteressant. Unsere Testplatine ist das 8S655FX-L von Gigabyte.

Ausgezeichnet ausgestattet?

Die drei ausgewählten Chipsätze von Intel, Via und Sis verfügen über Onboard-Sound und -LAN. Dazu können acht USB-2.0-Geräte und zwei Serial-ATA-Laufwerke (kurz: SATA) angeschlossen werden. Bei Vias PT880 und dem 655FX von Sis können Sie standardmäßig SATA-Festplatten im RAID-Verbund betreiben. Dabei stehen die Modi RAID 0 (bessere System-Leistung) und RAID 1 (Datensicherheit) zur Auswahl. Beim Via-Chipsatz PT880 dürfen Sie sogar vier SATA-Festplatten anschließen und so beide RAID-Möglichkeiten gleichzeitig nutzen. Dafür müssen Sie bei dieser Methode allerdings auf die parallelen Anschlüsse verzichten. Der Intel-Chipsatz ist hier weniger vielseitig: Mainboards mit 865PE beherrschen RAID nur dann, wenn die Southbridge ICH5R verwendet wird. Zudem können Sie die SATA-Platten ausschließlich im RAID-1-Verbund betreiben. Dafür verbaut Intel einen cleveren Onboard-LAN-Chip. Dieser ist direkt mit der Northbridge verbunden, was die CPU weniger belastet. Beim Onboard-Sound liegt dagegen erneut Via vorne: Je nach verwendetem Sound-Chip und -Co-

Übersicht: Die wichtigsten Chipsätze für den Pentium 4

	865PE	PT880	655FX
Hersteller	Intel	Via	Sis
Webseite	www.intel.de	www.via-tech.de	www.sis.com
Durchschnittlicher Platinenpreis	ca. € 130,-	ca. € 90,-	ca. € 80,-
USB-Anschlüsse	8x USB 2.0	8x USB 2.0	8x USB 2.0
LAN	Intel MAC 10/100 MBit	Via MAC 10/100 MBit	Sis MAC 10/100 MBit
Serial-ATA-Support	Vorhanden, 2x SATA 150	Vorhanden, 2/4xSATA 150	Vorhanden, 2x SATA 150
Firewire-Support	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Maximaler FSB-Takt	200 MHz QDR	200 MHz QDR	200 MHz QDR
AGP-Modi	4X-8X	4X-8X	4X-8X
DMA-Modi	DMA33/66/100	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133
Unterstützte Speicher	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR400/333/266
Max. Speichermenge	4 GByte	8 GByte	4 GByte
Speicher-Schnittstelle	Zweikanal-Speicherinterface	Zweikanal-Speicherinterface	Zweikanal-Speicherinterface
Hyper-Threading-Support	Ja	Ja	Ja

dec können die Mainboard-Hersteller sogar 7.1-Sound auf ihren Platinen unterbringen. Bei der Ausstattung liefert somit Vias PT880 das beste Ergebnis ab.

PAT-Situation

Bei Spielen ist Intels 865PE am schnellsten – gerade PAT sorgt für eine sehr gute Performance und macht das Intel-Geschoss fast vier Prozent fixer als die Konkurrenz-Chipsätze. Bei der Netzwerk-Geschwindigkeit gehen dagegen die getesteten Mainboards mit Sis- und Via-Lösung in Führung. Diese empfangen Daten bis zu zwölf Prozent schneller als das 865PE-Mainboard, die CPU wird während der Datenübertragung jedoch stärker ausgelastet. Bei der USB- und PCI-Geschwindigkeit gibt es keine Überraschungen – alle drei Testkandidaten liegen gleichauf.

Im Praxis-Einsatz gilt es bei den vorgestellten P4-Chipsätzen einiges zu beachten. Um nicht unnötig Leistung zu verschenken, sollten Sie zwei gleiche Speichermodule verwenden. Ansonsten bleibt das Zweikanal-Interface inaktiv und Spiele laufen wesentlich langsamer. Um PAT nutzen zu können, benötigen Sie ferner nicht nur ein 875P- oder 865PE-Mainboard, auf dem der Speicher-Turbo freigeschaltet ist, sondern auch einen Pentium 4 mit 200 MHz FSB und DDR-400-Speicher. Im BIOS von 865PE-Platinen taucht PAT nur unter alternativen Bezeichnungen wie Game Accelerator oder Hyperpath auf. Die Speicherkompatibilität fällt bei den drei getesteten Chipsätzen sehr unterschiedlich aus. So läuft das PT880 Neo-FISR von MSI (Via PT880-Chipsatz) mit Modulen von Kingston und Take MS instabil. Die Gigabyte-Platine 8S655FX-L mit 655FX-Chipsatz von Sis zickt hingegen bei Take-MS- oder Geil-Speicher. Nur das 856PE-Board von Asus läuft mit allen getesteten Modulen stabil.

Fazit: Schnell oder günstig

Wenn Sie bei Ihrem Spiele-PC vor allem auf gute Leistung Wert legen, ist der 865PE von Intel für Sie die beste Wahl. Entsprechende Mainboards wechseln für 130 Euro den Besitzer. Achten Sie allerdings darauf, dass die Platine PAT unterstützt, da Sie sonst etwa fünf Prozent Performance einbüßen. Bei Onboard-Sound und SATA-RAID ist Vias PT880 dank größerem Funktionsumfang überlegen. Zudem sind Mainboards mit dem Via-Chipsatz gut 40 Euro günstiger. Noch preiswerter ist der Sis-Chipsatz – wer nach dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis sucht, wird mit einer 655FX-Platine für durchschnittlich 75 Euro fündig.

DANIEL MÖLLENDORF

Was ist ...?

Northbridge
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte und dem Speicher kommunizieren

Southbridge
Teil des Chipsatzes, der beispielsweise PCI-Karten und Laufwerke steuert

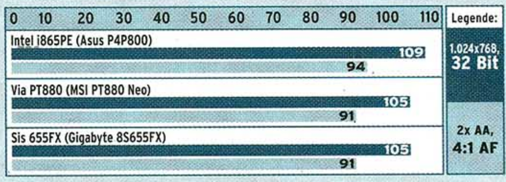
Frontside-Bus
Der FSB verbindet bei aktuellen Prozessoren (Athlon XP, P4) die CPU mit der Northbridge und somit auch mit dem Hauptspeicher.

Hyper Threading
Simuliert zwei Prozessoren anstelle von einem; gerade wenn mehrere Anwendungen gleichzeitig berechnet werden müssen, soll Hyper Threading eine bessere Leistung ermöglichen.

RAID
Fehlertolerantes System, bei dem zwei oder mehrere Festplatten zu einem logischen Laufwerk vereint werden. Im RAID-Modus 1 werden die Daten zur Sicherung auf die zweite Festplatte gespiegelt, RAID 0 sorgt dagegen für eine bessere Geschwindigkeit.

Spieleleistung im Vergleich

Serious Sam 2, UT 2003, Max Payne 2, Jedi Academy

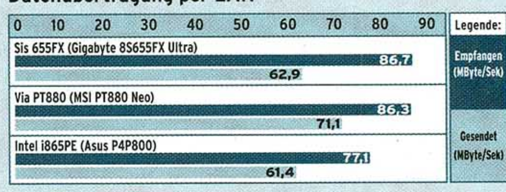


In den vier Spielebenchmarks ist Intels 865PE dank Speicherturbo PAT klar vorne. Vias PT880 und der 655FX von Sis liegen gleichauf.

Einstellungen: P4 3,2 GHz, 512 MByte, Radeon 9800 Pro, Windows XP Pro

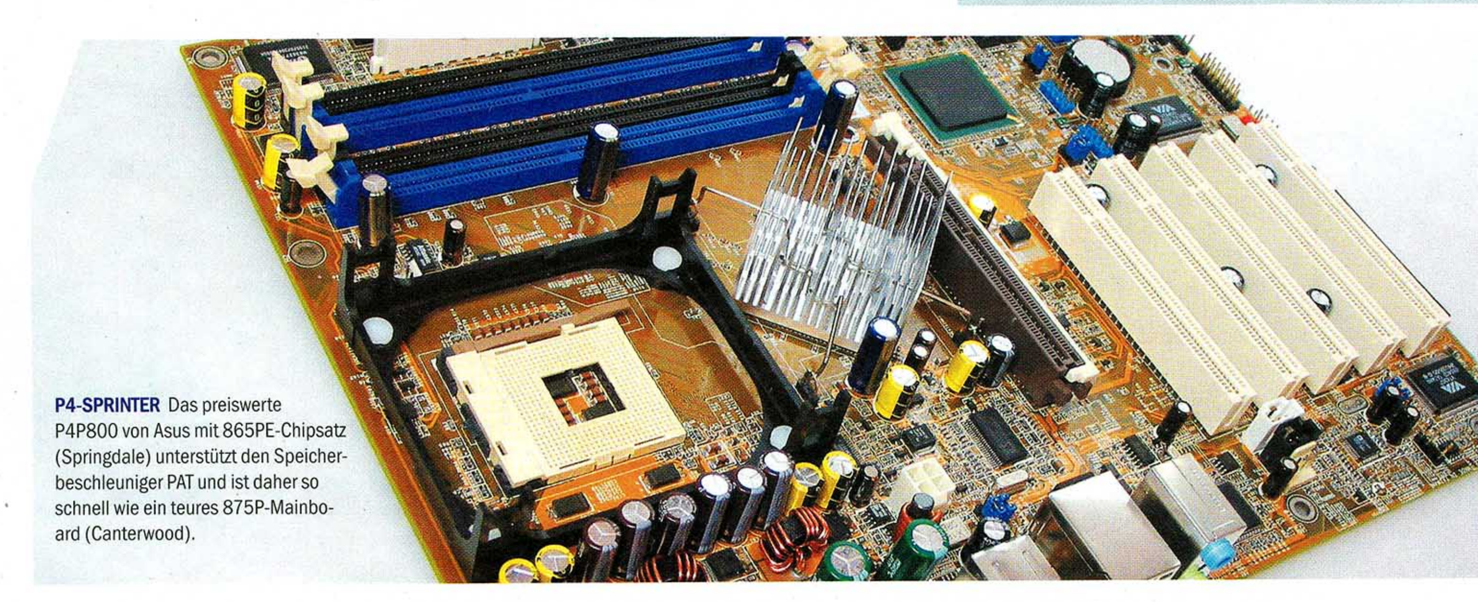
Netzwerk-Geschwindigkeit

Datenübertragung per LAN



Die Chipsätze von Via und Sis übertragen Daten per Netzwerk schneller als das Intel-Modell, lasten dafür aber den Prozessor stärker aus.

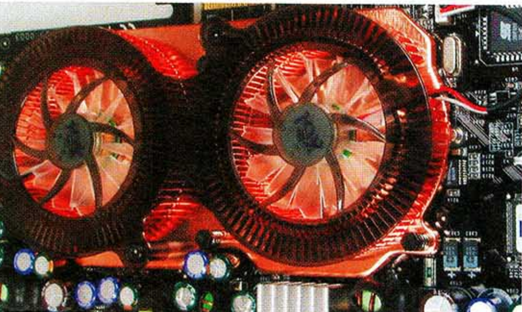
Einstellungen: P4 3,2 GHz, 512 MByte, 9800 Pro, Win XP Pro, gemessen mit Netio 1.23

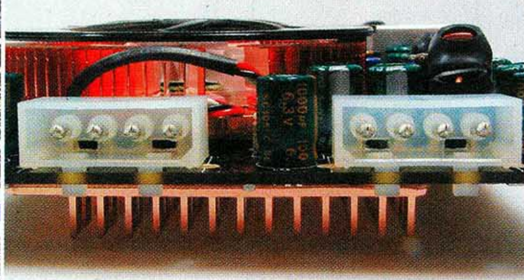


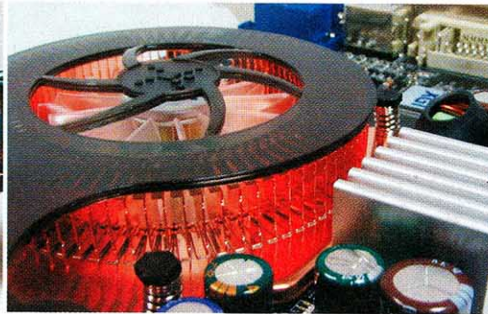
P4-SPRINTER Das preiswerte P4P800 von Asus mit 865PE-Chipsatz (Springdale) unterstützt den Speicherbeschleuniger PAT und ist daher so schnell wie ein teures 875P-Mainboard (Canterwood).

Volari **Duo V8 Ultra**

Mit der Volari-Reihe **will Neuling XGI Nvidia und Ati Konkurrenz machen.**







DOPPELDECKER
Die beiden Grafikchips werden von Kupferplatten auf Vorder- und Rückseite sowie zwei lärmenden Lüftern (4 Sone Lautstärke) gekühlt. Für die Stromversorgung sind gleich zwei Anschlüsse nötig.

In PC Games 04/04 warfen wir bereits einen ersten Blick auf ein Vorserien-Modell der Volari Duo V8 Ultra, das durch schwache Leistung und Treiberprobleme abschreckte. Mittlerweile sind finale Duo-V8-Ultra-Karten von Club 3D erhältlich – andere Hersteller sollen folgen. Wie versprochen, haben wir das fertige Produkt noch einmal durch unseren Testparcours gescheucht.

Doppelt hält besser?

Die Duo V8 Ultra ist das Flaggschiff der Volari-Reihe. Unter dem massiven Kupferkühler arbeiten zwei Grafikchips parallel. Den geplanten Chiptakt von 350 MHz hat XGI nicht einhalten können, stattdessen arbeiten die Grafikprozessoren lediglich mit 330 MHz. Mit 4 Sone sind die beiden verwendeten Lüfter recht laut – zum Vergleich: Der Standardlüfter einer Radeon 9800 XT erzeugt nur 2,7 Sone. Der 256 MByte große DDR-II-Speicher ist mit fortschrittlichen 256 Bit angebunden und verfügt über eine Taktrate von 450 MHz DDR (900 MHz effektiv). Erstaunlich: Die Volari Duo V8 Ultra hat gleich zwei Stromanschlüsse und verbraucht im 3D-Betrieb stolze 126 Watt (FX 5950 Ultra: ca. 100 Watt).

Volari im Spiele-Test

Die finale Volari-Platine lief wesentlich stabiler als das Vorab-Modell. Zudem hat XGI die 2D-Bildqualität deutlich verbessert. Bei der Spieleleistung hat sich hingegen wenig getan: In aktuellen Titeln ist die 350 Euro teure XGI-Karte deutlich lahmer als eine Radeon 9600 XT für preiswerte 160 Euro. Besonders schlecht ist die Performance beim OpenGL-Spiel **Elite Force 2**. Die Duo V8 Ultra liefert mit 17,3 Bildern pro Sekunde (kurz: Fps) ein unspielbares Ergebnis ab. Die günstige Radeon 9600 XT ist hier mehr als dreimal so schnell und kostet dabei weniger als die Hälfte.

Ärgerlich: Eine richtige Kantenglättung beherrscht die Volari Duo V8 Ultra nicht. Wählt man den entsprechenden Eintrag im Treibermenü, so wird das Bild lediglich weichgezeichnet. Dadurch sehen Spiele schlechter aus und laufen zudem langsamer. Wie wir bereits in der vorherigen Ausgabe berichteten, verfügt der „Reactor" genannte Grafiktreiber in der Version 1.02.05 über spezielle Optimierungen für bestimmte Spiele. So sieht beispielsweise **Halo** deutlich schlechter aus als bei einer Nvidia- oder Ati-Karte. Wenn man die „Halo.exe" umbenennt, wird der Titel mit dem korrekten Detailgrad dargestellt, läuft allerdings erschreckend langsam.

Fazit: Schwache Leistung

Der geplante Radeon-9800- und FX-5900-Bezwinger Volari Duo V8 Ultra liegt bei Spielen eher auf dem Niveau einer lahmen Geforce FX 5600. Zudem stören die lauten Lüfter. Einzelne Spiele sehen aufgrund von Optimierungen sehr schlecht aus und eine brauchbare Kantenglättungs-Funktion fehlt völlig. Unser Tipp: Kaufen Sie eine Geforce FX 5900 XT oder eine Radeon 9800 – die beiden Beschleuniger sind viel schneller und dabei günstiger als die Duo V8 Ultra von XGI.

DANIEL MÖLLENDORF

Benchmarkleistung

Unreal Tournament 2003 (dt.)

Karte (FPS)	1.024x768	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
Geforce FX 5950 Ultra	90,3	74,9
Radeon 9800 XT	89,9	78,4
Geforce FX 5900 XT	86,3	65,7
Radeon 9600 XT	78,2	54,4
Volari Duo V8 Ultra	45,8	29,1

Star Trek: Elite Force 2

Karte (FPS)	1.024x768	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
Geforce FX 5950 Ultra	74,9	64,4
Geforce FX 5900 XT	73,3	57,8
Radeon 9800 XT	69,4	58,6
Radeon 9600 XT	57,8	37,7
Volari Duo V8 Ultra	17,3	12,8

Die Duo V8 Ultra ist in **UT 2003 (dt.)** deutlich langsamer als eine 9600 XT. In **EF 2** fällt sie weiter zurück und ist unspielbar langsam.
Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2, Volari-Treiber: Reactor 1.02.05

Volari Duo V8 Ultra **im Test**

Name:	Volari Duo V8 Ultra
Hersteller:	Club 3D
Webseite:	www.club-3d.nl
Preis:	€ 350,-
Speichermenge und -art:	256 MByte (DDR-II), 256 Bit
Pixel-Pipelines:	8 (laut Hersteller)
Preis/Leistung:	Mangelhaft
Chiptakt:	330 MHz
Speichertakt:	450 MHz
Lautheit:	4 Sone
Austattung:	2,40
Eigenschaften:	1,90
Leistung:	3,90
Wertung	**3,20**
Kommentar:	Langsame Karte ohne brauchbare Kantenglättung; laut und zu teuer



Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound! In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!



LAN PARTY EQUIPMENT

PC with 6 ch Sound Output

Mic Input

Line Output

Cable A

5.1CH AMP box

Input Output

Original PC Audio System

- Gepolsterter Kopfbügel
- Hochwertiges Mikrofon
- Höhenverstellbarer Kopfbügel
- Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material
- Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)
- Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen

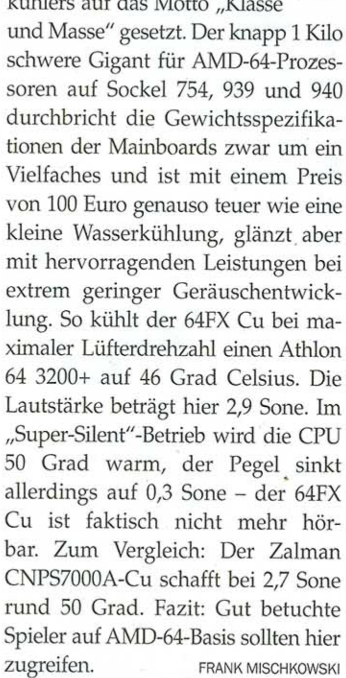
MEDUSA 5.1 Surround Headset



www.speed-link.com



Verax Polargate 64FX Cu



Die schwäbischen Kühlungs-Spezialisten von Verax haben bei der Entwicklung ihres neuesten Prozessorkühlers auf das Motto „Klasse und Masse" gesetzt. Der knapp 1 Kilo schwere Gigant für AMD-64-Prozessoren auf Sockel 754, 939 und 940 durchbricht die Gewichtsspezifikationen der Mainboards zwar um ein Vielfaches und ist mit einem Preis von 100 Euro genauso teuer wie eine kleine Wasserkühlung, glänzt aber mit hervorragenden Leistungen bei extrem geringer Geräuschentwicklung. So kühlt der 64FX Cu bei maximaler Lüfterdrehzahl einen Athlon 64 3200+ auf 46 Grad Celsius. Die Lautstärke beträgt hier 2,9 Sone. Im „Super-Silent"-Betrieb wird die CPU 50 Grad warm, der Pegel sinkt allerdings auf 0,3 Sone – der 64FX Cu ist faktisch nicht mehr hörbar. Zum Vergleich: Der Zalman CNPS7000A-Cu schafft bei 2,7 Sone rund 50 Grad. Fazit: Gut betuchte Spieler auf AMD-64-Basis sollten hier zugreifen. FRANK MISCHKOWSKI

TESTURTEIL
POLARGATE 64FX CU

HERSTELLER	Verax
PREIS	Ca. € 100,-
TEL.	07721-99890
AUSSTATTUNG	1,60
EIGENSCHAFTEN	1,85
LEISTUNG	1,45

FAZIT: Kühler zum Preis einer kleinen Wasserkühlung mit hervorragenden Leistungen

WERTUNG 1,56

Western Digital WD740GD

Western Digital schickt mit der WD740GD das erste Exemplar einer neuen Serie von Raptor-Festplatten in unser Testlabor. Die 74-GByte-Version mit acht Megabyte Cache setzt auf die Serial-ATA-Schnittstelle. Für einen optimalen Datendurchsatz sorgen die mit 10.000 Umdrehungen pro Minute rotierenden Speicherplatten, die eine Zugriffszeit von nur 7,6 Millisekunden ermöglichen. Die Lesegeschwindigkeit liegt bei hervorragenden 63,9 MByte pro Sekunde, die Schreibgeschwindigkeit ist mit 32 MByte pro Sekunde durchschnittlich. Die guten Leistungsdaten der Platte bezahlt der Anwender allerdings mit hohen Temperaturen und massiver Geräuschentwicklung. Mit 44,5 Grad sorgt die Raptor für kuschelige Wärme im System, die Festplatte ist mit 2,7 Sone zudem deutlich hörbar. Fazit: Die Platte belegt den aktuellen Spitzenplatz im Leistungs-Segment, performancebewusste Spieler können zugreifen. FRANK MISCHKOWSKI

TESTURTEIL
WD740GD

HERSTELLER	Western Digital
PREIS	Ca. € 279,-
TEL.	089-9220060
AUSSTATTUNG	1,70
EIGENSCHAFTEN	1,60
LEISTUNG	1,25

FAZIT: Serial-ATA-Festplatte mit exzellenten Leistungsdaten, aber geringer Kapazität

WERTUNG 1,41

Terratec Aureon 7.1 Universe

Terratec rundet mit der Soundlösung 7.1 Universe seine Aureon-Serie nach oben hin ab und stellt einen Nachfolger der beliebten DMX 6fire 24/96 vor. Im Gegensatz zur Vorgängerin verfügt das neue Audio-Flaggschiff mit 5¼ Zoll-Breakout-Box über 24 Bit/192 kHz-Signalverarbeitung und bietet eine Acht-Kanal-Audio-Ausgabe für aktuelle 7.1-Soundsysteme. Zudem zieht Terratec mit dem Konkurrenten Creative gleich und liefert eine Systemfernbedienung mit. Die Installation der Karte geht einfach von der Hand. Nervig ist, dass Terratec seine Treiber nach wie vor nicht WHQL-zertifizieren lässt und so Windows XP zu Protestfenstern animiert. Läuft die Universe, überzeugt sie jedoch mit der Vielzahl von Ein- und Ausgängen und den hervorragenden Wandlern. Fazit: Terratec zielt mit der Aureon 7.1 Universe auf den heimischen Entertainment-PC – Ziel erreicht! PC-Spieler setzen für den vollendeten EAX-Genuss besser auf die Konkurrenz. FRANK MISCHKOWSKI

TESTURTEIL
AUREON 7.1 UNIVERSE

HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 230,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	1,40
EIGENSCHAFTEN	1,70
LEISTUNG	1,80

FAZIT: Soundkarte für den audiophilen Spieler; Hardcore-Zocker greifen zur Audigy 2

WERTUNG 1,70

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 SE AiW Enhanced	Radeon Shop	Radeon 9800 SE	Ca. € 250,-	128 DDR [3,3 ns]	378/297 DDR	1,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 209,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	1,92
SP8835XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 219,-	128 DDR [2,9 ns]	400/370 DDR	2,02
Aeolus FX 5900 XT	Aopen	Geforce FX 5900 XT	Ca. € 194,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	2,11
A9600XT/TVD/P/128MIA	Asus	Radeon 9600 XT	Ca. € 189,-	128 DDR [2,9 ns]	500/300 DDR	2,18
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	Radeon 9600 XT	Ca. € 219,-	128 DDR [2,9 ns]	500/325 DDR	2,22

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 479,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,52
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	Ca. € 469,-	256 DDR [2,0 ns]	475/475 DDR	1,52
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	Ca. € 529,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,52
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	Ca. € 499,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,56
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	Ca. € 449,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,56
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 409,-	256 DDR [2,2 ns]	380/350 DDR	1,61

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Flexscan T565	Eizo	17 CRT	€ 389,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,79
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
Syncmaster 959NF	Samsung	19 CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
109B40	Philips	19 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-97 kHz	1,69
SDM-S71R	Sony	17 TFT	€ 599,-	D-Sub	23 ms	1,69
Microscan A715	Adi	17 TFT	€ 519,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,76
Scaleoview S19-1	Fujitsu/Siemens	19 TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
AS4821DTBK	Iiyama	19 TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	2,06

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	1,36
Promedia 4.1	Klipsch	€ 306,-	4+1	400 Watt	1,42
Megaworks THX 5.1 550	Creative	€ 329,-	5+1	500 Watt	1,46
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 119,-	7+1	92 Watt	1,89
Z-3	Logitech	€ 99,-	2+1	40 Watt	1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 119,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX700	Logitech	€ 59,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,38
Cordless Click! Plus Optical Mouse	Logitech	€ 39,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,59
MX500	Logitech	€ 37,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,60
Cordless Click! Optical Mouse	Logitech	€ 34,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,60

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Office Keyboard	Microsoft	€ 29,-	23 + Scrollrad	PS/2, USB	1,78
Power Office Keyboard XP	Typhoon	€ 19,-	33 + Steuerkreuz	PS/2, USB	1,92
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	1,94
Slim Illuminated Keyboard	Keysonic	€ 39,-	Beleuchtungsschalter	PS/2, USB	2,25
My Office Keyboard für XP	Keysonic	€ 15,-	52 + Steuerkreuz	PS/2	2,38

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 229,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
DMX 6fire LT	Terratec	€ 129,-	ICE Envy 24	3x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,90
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

Monat für Monat bekommen wir Hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 691,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 74,-
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 6,-
Hauptplatine	Biostar M7NCD Pro (Nforce2 Ultra 400)	€ 69,-
Arbeitsspeicher	Infineon DDR400, 256 MByte	€ 35,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 91,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 55,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 65,-
Pauschale		€ 265,-

DER PREISTIPP-PC € 1.105,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 114,-
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 91,-
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 72,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 SE AiW Enhanced, 128 MByte	€ 250,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 118,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 36,-
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-
Pauschale		€ 265,-

DER HIGH-END-PC € 2.093,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Athlon 64 3400+	€ 395,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 28,-
Hauptplatine	Asus K8V Deluxe (Via K8T800, Sockel 754)	€ 127,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 252,-
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 432,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 204,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 198,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 62,-
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 130,-
Pauschale		€ 265,-



Nachnahme nur **9,90 €**
Vorkasse ist Portofrei!

L@hoo.de

Für die treuen Leser der „PC-Games“ gibt es von uns einen

5,- € GUTSCHEIN!*

*gilt nur bei einer Onlinebestellung und einem Bestellwert ab 250,- €
Sie brauchen nur am Ende des Bestellvorganges im Feld „Rabatt Gutschein“ den Gutschein Code: **PCGAMES** einzugeben und schon wird der Betrag von 5,- € von Ihrer Bestellung abgerechnet!

Alle PC-Systeme sind in unserem ONLINE-SHOP komplett aufrüstbar!

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpix.de

„mehr als 20.000 zufriedene Kunden in den letzten 10 Monaten sprechen für sich!“

Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!





Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

Laptop Celeron 2400

- **Display:** 14,1“ TFT
- **Auflösung:** 1024x768 Pixel, XGA
- **Festplatte:** 20GB Festplatte
- **Prozessor:** Intel Celeron 2400
- **Arbeitsspeicher:** 256 MB
- **Grafikkarte:** 64MB Onboard Shared Memory
- **Laufwerke:** DVD/CD-Kombo 24x24x8
- **LIion Akku**, 1x IEEE 1395, 2x USB 2.0, IrDA, SPDIF, PCMCIA, 56k-Modem, 10/100 Mbit LAN...
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

759,- €

AMD Duron 1800

- **Prozessor:** AMD Duron 1800 (1,8 GhZ)
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 128MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** QDI KD7G-6AL
- **Festplatte:** 40GB, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** OnBoard Shared Memory 32MB
- **Laufwerke:** 52x CD-ROM
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

WICHTIGE INFORMATION!
Dieser €199,- PC ist im Gegensatz zu anderen Mitbewerberangeboten ohne weiteres komplett aufrüstbar!
Aufrüstmöglichkeiten finden Sie in unserem Onlineshop unter
www.lahoo.de

199,- €

AMD Athlon XP 2600+

- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2600+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** 32MB Shared Memory OnBoard
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5“ Mitsumi
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, DVD-Software, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

mit Serial ATA und RAID-Kontroller!

299,- €

AMD Athlon XP 2800+

- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2800+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9200SE 128MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5“ Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung + Brennsoftware
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, DVD-Software, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

399,- €

AMD Athlon XP 3000+

- **Prozessor:** AMD AthlonXP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9200SE 128MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5“ Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung + Brennsoftware
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, DVD-Software, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

499,- €

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2800+ Prozessor
- **Prozessorkühler:** MSI
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI Mainboard mit 5.1 Sound, VGA-Grafik, LAN-Kontroller, IEEE1394, USB-Ports: 4
- **Festplatte:** 120GB Samsung ATA100, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** nVidia nforce2
- **Laufwerke:** 16x/48x MSI DVD-ROM
- **Besonderheiten:** Mic-in/Head-Phone, 2x USB, Optical SPDIF-in,6 in 1 Card Reader,W-LAN802.11b (10Mbit/s), Modem, S-VHS OUT, AC'97, 5.1ch
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

599,- €

AMD Athlon 64 3200+

- **Prozessor:** AMD Athlon64 3200+ 1MB Cache
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 160GB Samsung ATA100, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9600SE 128MB
- **Laufwerke:** 8x DVD+/-R/RW NEC 2500, 3,5“
- **Gehäuse:** 550 Watt Supersilent Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

799,- €

Wir verwenden ausschließlich getestete Qualität namenhafter Hersteller! Angebote nur solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Vergleichen Sie unsere Komponenten mit denen unserer Mitbewerber und Sie werden feststellen das bei uns das Preis - Leistungsverhältnis stimmt. **Bei Nachnahme zahlen Sie nie mehr als 9,90€ Porto. Egal wie viel Sie Bestellen. Vorkasse ist sogar Portofrei!** Auch bei technischen Problemen lassen wir Sie nicht allein. Melden Sie sich einfach bei unserer technischen Hotline unter: 04944-9137-0 und wir helfen Ihnen gerne weiter. Reklamationen werden dann schnellstmöglich und selbstverständlich kostenlos erledigt und sofort an Sie zurückgesandt. **Auch die Lieferzeit kann sich bei uns mit unter 7 Tagen durchaus sehen lassen.** Sie haben es eilig? Kein Problem. Bei Nachnahme Expresslieferung bearbeiten wir Ihren Auftrag sofort!!!

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Lahoo Computer · Am Dobben 10 · D - 26639 Wiesmoor   **Tel. (0 49 44) 91 37-0**

PC-GAMES-DVD

Vollversionen

Ground Control
SWAT 3: Close Quarters Battle

DEMOS

Afrika Korps vs. Desert Rats MP
Chicken Shoot Easter 2004
Chrome MP Demo 2004
DTM Race Driver 2
Etherlords 2
Exklusiv: Beyond Divinity
Exklusiv: Gangland Multiplayer (Ab-18-DVD)
Exklusiv: The I of the Dragon
Joan of Arc (neu)
kill.switch
Mosquitos
Rosso Rabbit
Savage v2.0
Schizm 2
Spellforce NEU
The Black Mirror (engl.)
Zworx

VIDEO-SHOW

Aktuell
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted
Die Siedler 5
Driver 3
Interview mit Warren Spector
Star Wars: Battlefront
Thief 3: Deadly Shadows (Interview)
Vampire 2: The Masquerade

Vorschau
Angels vs. Devils
Battle Mages
Celtic Kings 2: The Punic Wars
Codename: Panzers
Gangland
Star Wars: Republic Commando

Interaktiver Test
Battlefield: Vietnam
Far Cry (dt.)

Test
Counter-Strike: Condition Zero
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Knights of the Temple (Ab-18-DVD)

Spiele-Trailer
Alias
Black Mirror
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
Die Sims 2
Gangland
Ground Control 2
Knights of the Temple: Infernal Crusade
Söldner
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Star Wars Battlefront
Star Wars Republic Commando
The I of the Dragon
Widescreen-Trailer

AKTUELLE PATCHES

Airline 69: Return to Casablanca v1.02c (d)
Anstoß 4 Edition 0304 v1.5 (d)
Enter The Matrix v1.2 - i845 fix (int)
Halo v1.04 (int)
Knights of the Old Republic v1.03 (int)
Sacred v1.2.0.0 (d)
Singles: Flirt up your Life v1.2 (d)
Spellforce v1.10 (d)
Victoria – An Empire Under The Sun v1.03 (d)
Warcraft 3 – The Frozen Throne v1.14b (d)
X2: Die Bedrohung save fix (d)
X2: Die Bedrohung v1.3 von v1.2 (d)
Yager v5.24 (d)

TREIBER

Windows 9x, Me, 2000, XP:
VIAHyperion4in1451v
Nforce-Treiber 2.41 Win9x_Me
Volari Reactor-Treiber 1.01.51
Nvidia Forceware (TNT2 - Geforce FX) 53.04
Nforce 2_3 System Utility 1.00
Ati Catalyst 4.1 WinXP
Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
Ati Catalyst 4.3 Win9x_Me
Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
Volari Reactor-Treiber 1.02.05
Volari Vi deoCaptureDriver 1.02.05

SPECIAL-TOOLS:

Adobe Reader 6.0
Ati RefreshFix 0.9.9.7
Classic-Demo Die Siedler
Classic-Demo Die Siedler 2
Classic-Demo Die Siedler 3: Geheimnis der Amazonen
Classic-Demo Die Siedler 4
Cpu-z 1.21
DirectX 9.0b
Fraps 1.9D
Fraps 2.0.0 (Demo)
IrfanView 3.85
moreBENCH LX - Version 4.04
MyIE2 0.9.17
PDF DVD Inlay
Pegasus Mail 4.12a (d)
Pop-up Stopper Basic
Refreshforce 1.10
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2.0 RC143
rTool 0.9.9.8 RC0
Tipps & Tricks – Ground Control
Tipps & Tricks – SWAT 3: Close Quarters Battle
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

15 SCREENSHOT-GALERIEN

EXKLUSIV-DEMO | BEYOND DIVINITY

Diese Exklusiv-Demo des neuesten Teils der Riftrunner-Serie umfasst den Anfang des ersten Aktes. Sie steuern Ihr Alter Ego, das unglücklicherweise seelisch mit einem Todesritter verschmolzen ist. Nun müssen Sie mit dem dynamischen Duo in bewährter Rollenspielmanier aus Ihrem Kerker ausbrechen! Aber Achtung: Wenn auch nur einer der beiden stirbt, ist das Abenteuer vorbei!

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
I	Inventar
Leer	Pause
M	Karte
C	Kampfmodus
Q	Aufgabenliste
F1	Gruppenmitglied 1
F2	Gruppenmitglied 2
Tab	Gefährtenmenü
Leer	Laden
Shift+L	Speichern

Die Steuerung erfolgt prinzipiell mit der Maus.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	170 MByte



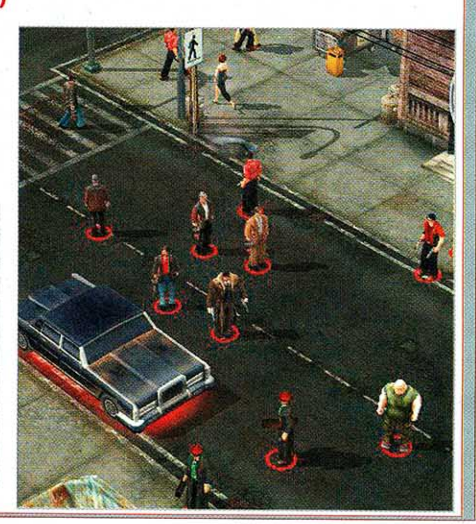
PC GAMES AB-18-EDITION: DIE DEMOS

Ab-18-Edition

EXKLUSIV-DEMO | GANGLAND (MULTIPLAYER)

In **Gangland** müssen Sie im amerikanischen Mafia-Milieu überleben und Ihre drei Brüder um die Ecke bringen, die den fünften Familienspross auf dem Gewissen haben. Ihr Imperium bauen Sie durch Händler aus, um Zugang zu Waffen, Munition und anderen Ressourcen wie Schnaps und gestohlenen Gütern zu erhalten. In der exklusiven Mehrspieler-Demo stehen im Internet oder LAN die Spielmodi „Conquest" und „Shootout" zur Auswahl.

SPIELSTEUERUNG	
Linke Maustaste	Auswählen
Rechte Maustaste	Gehen/angreifen
TASTATUR	
A, D, W, S	Links/rechts/vorne/hinten
Q	Zustand anzeigen
E	Medikit benutzen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
BENÖTIGT:	CPU 600 MHz, 128 MByte RAM
EMPFOHLEN:	CPU 1100 MHz, 512 MByte RAM
3D-UNTERSTÜTZUNG:	Direct3D
HD:	700 MByte

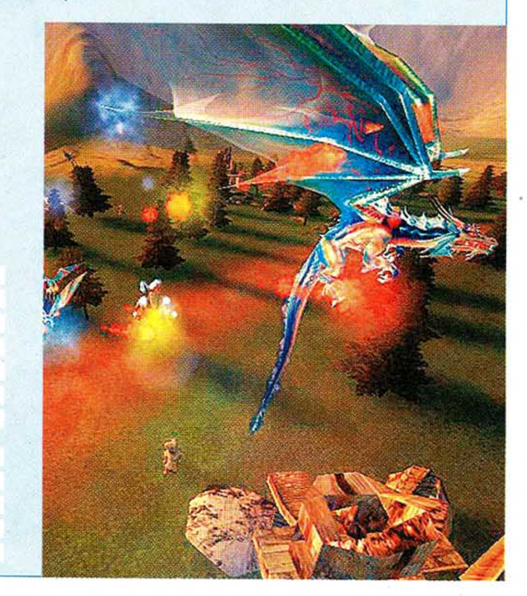


EXKLUSIV-DEMO | THE I OF THE DRAGON

Die Demo von **The I of the Dragon** lässt Sie die gesamte erste Welt dieser innovativen Rollenspiel-Strategie-Mischung erleben. Spielen Sie am besten das Tutorial, um ein Gefühl für die komplexe Spielsteuerung zu bekommen: Den Drachen lenken Sie am besten mit den Pfeiltasten, mit einem Rechtsklick spuckt das Biest Feuer auf seine Gegner. Wichtig: hin und wieder einen Imbiss einlegen (Taste „E" plus Rechtsklick), damit der Drache nicht verhungert.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
A/Q	Auf/ab
Pfeiltasten	Vorwärts, links, rechts
Linke Maustaste	Bewegen
Rechte Maustaste	Feuer
H	Hilfebildschirm

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	P 600 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	370 MByte



TOP-DEMO | DTM RACE DRIVER 2

Dreißig Rennserien, allen voran die Deutsche Tourenwagen Masters, packt Codemasters in die zweite Folge der Rennsimulation. Diesmal dürfen Sie sogar im neuen DTM-Modus eine Saison komplett mit allen Strecken nachspielen. Mit unserer Demo-Version können Sie sich selbst ein Bild von der neuen Grafik-Engine und der überarbeiteten Fahrphysik machen – und zwar unter anderem auf dem legendären Hockenheimring. PC Games wünscht gute Fahrt!

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
ⓞ	Nach links lenken
ⓞ	Nach rechts lenken
ⓞ	Beschleunigen
ⓞ	Bremsen
A	Hochschalten
Z	Herunterschalten
Leer	Handbremse
Ende	Nach hinten blicken
C	Kamera wechseln

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	235 MByte



ETHERLORDS 2 (SOLO)

Nach der Mehrspielerdemo erscheint nun eine Solo-Variante, die Sie einen kleinen Teil der Kampagne des Runden-Strategiespiels erleben lässt. Achten Sie auf die automatischen Tipps, die für jedes Symbol erscheinen, wenn Sie Ihre Maus darüber halten.

SPIELSTEUERUNG

Spielsteuerung: Mit Joypad oder Tastatur.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	385 MByte

SYBERIA 2

Syberia genießt unter Adventure-Fans einen hervorragenden Ruf. Im Mai dieses Jahres kommt der Nachfolger: In der Demo rätseln Sie sich durch eine wunderschön gemalte Winterlandschaft.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	94 MByte

SCHIZM 2

Mit **Schizm 2** haben die polnischen Entwickler von Detalion Software ein beklemmendes Adventure geschaffen. Bemerkenswert: die sehr schöne deutsche Synchronisation.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Links
D	Rechts
Leer	Springen
Linke Maustaste	Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	360 MByte

CHICKEN SHOOT 2004

Pünktlich zum Osterfest gibt's eine Sonderedition dieses schönen **Moorhuhn**-Klons. Ärger mit dem lieben Chef vermeidet die obligatorische Boss-Taste.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Linke Maustaste	Schießen
Rechte Maustaste	Nachladen
B	Boss-Taste

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	35 MByte

SPELLFORCE (NEU)

In dieser dicken Demo des genialen Strategie/Rollenspiel-Mix eignen Sie sich zunächst im Tutorial alle nötigen Fähigkeiten an. Anschließend können Sie auf der Map Liannon auf fröhliche Erfahrungspunkte-Jagd gehen. Als Krönung gibt es zwei Mehrspieler-Karten, von denen es eine sogar erlaubt, per LAN oder online zu viert zu spielen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
I	Inventar
F9	Laden
P	Pause
Linke Maustaste	Auswählen
Rechte Maustaste	Aktion
Mausrad	Perspektive ändern

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	650 MByte

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	DTM Race Driver 2
2	The I of the Dragon
3	The Black Mirror
4	Beyond Divinity
5	Gangland Multiplayer (Ab-18-DVD)
6	Spellforce NEU
7	Joan of Arc (neu)
8	Afrika Korps vs. Desert Rats MP
9	Etherlords 2
10	Schizm 2

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 05/04
- PCG-Demo-CD-ROM
- PCG-Video-CD-ROM
- PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth



AUF CD-ROM:

VOLLVERSIONEN

Ground Control
SWAT 3: Close Quarters Battle

DEMOS

Chicken Shoot Easter 2004
DTM Race Driver 2
Mosquitos
Syberia 2
The I of the Dragon
Zworx

VIDEOS

Die Siedler 5 Studio-Tour
Far Cry (dt.)

PATCHES & TREIBER

Ati Catalyst 4.1 Win9x_Me/WinXP
Nvidia Forceware (TNT2 - Geforce FX) 53.03/53.04
Chrome v1.2.0.0 (int)
Enter The Matrix v1.2 - i845 fix (int)
Halo v1.04 (int)
Knights of the Old Republic v1.03 (int)
Sacred v1.2.0.0 (d)
Singles: Flirt up your Life v1.2 (d)
Spellforce v1.10 (d)
Warcraft 3 - The Frozen Throne v1.14b (d)
X2: Die Bedrohung save fix (d)
X2: Die Bedrohung v1.3 von v1.2 (d)

TOOLS

Ati RefreshFix 0.9.9.7
Cpu-z 1.21
Fraps 1.9D
Fraps 2.0.0 (Demo)
IrfanView 3.85
moreBENCH LX - Version 4.04
MyIE2 0.9.17
Pegasus Mail 4.12a (d)
Pop-up Stopper Basic
Refreshforce 1.10
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2.0 RC143
rTool 0.9.9.8 RC0
Tipps & Tricks - Ground Control
Tipps & Tricks - SWAT 3: Close Quarters Battle

CLASSIC-DEMO | DIE SIEDLER-DEMO-SPECIAL

Passend zur großen PC-Games-Titelstory präsentieren wir Ihnen spielbare Demos der vier Vorgänger – erleben Sie die Evolution des Spielprinzips und die technischen Fortschritte auf dem eigenen Bildschirm. Bei einem Blick in unser weltexklusives Studiotour-Video werden Sie feststellen, wie gewaltig die Unterschiede sind.



CLASSIC-DEMO | DIE SIEDLER 1

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 16 MHz, 2 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 40 MHz, 8 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	1 MByte

CLASSIC-DEMO | DIE SIEDLER 2

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	66 MHz, 9 MByte
Empfohlen:	150 MHz, 16 MByte
3D-Unterstützung:	-
HD:	9 MByte

CLASSIC-DEMO | DIE SIEDLER 3

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 100 MHz, 32 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 200 MHz, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	172 MByte

CLASSIC-DEMO | DIE SIEDLER 4

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	180 MByte

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

In den USA und Großbritannien erfreut sich **Savage** bereits einiger Beliebtheit. Ab April 2004 kommen auch Sie in den Genuss des innovativen Mix aus Strategie und Action. In dieser Demo lenken Sie aufseiten der Menschen auf zwei Karten entweder als mächtiger Commander das Geschick von oben oder greifen direkt als Kämpfer in das Geschehen ein.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W S A D	Bewegen
E	Benutzen
Leer	Springen
Shift	Sprint

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	240 MByte

ZWORX

Kennen Sie **Boulder Dash** oder **Emerald Mine**? **Zworx** schlägt in dieselbe Kerbe: Mit den Cursor-Tasten graben Sie sich durch 30 Levels, nehmen sich vor herabfallenden Steinen in Acht und lassen alle Goldstücke und Edelsteine mitgehen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
⇧ ⇩ ⇦ ⇨	Figur lenken
P	Pause

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	6 MByte

W&W: JEANNE D'ARC

Es lebe die Emanzipation! In **Wars and Warriors: Jeanne d'Arc** kämpfen Sie in einem Action/Strategie-Mix als von Gott berufene Heldin gegen die Feinde Frankreichs. Im Gegensatz zu der namensgleichen vorhergehenden Demo können Sie hier sogar der stimmungsvollen Sprachausgabe lauschen, außerdem ist die Grafik auf dem Stand der Verkaufsversion.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Strafen (links)
D	Strafen (rechts)
Q	Verteidigen
C	Energie-Attacke
Leer	Springen
F3 / F4	Gegenstände benutzen
X	Feuer
X	Leichte Attacke
X	Starke Attacke

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	575 MByte

CHROME

In der neuen Multiplayer-Demo des Ego-Shooters **Chrome** können Sie auf fünf Maps – darunter drei neue – Ihre Kräfte mit anderen messen. Als weiteres Schmankerl ist die Demo mit der Vollversion kompatibel und ermöglicht das Einrichten eines eigenen Servers, was die fehlende LAN-Kompatibilität vollkommen vergessen lässt. Erleben Sie im Wettkampf mit internationalem Publikum die Multiplayer-Qualitäten von **Chrome**.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Strafen (links)
D	Strafen (rechts)
Leer	Springen
linke Shift	Kriechen
Strg	Hinlegen
Shift ⇧	Laufen/rennen
linke Maustaste	Feuer
rechte Maustaste	Zielen/Sekundärwaffe
1.....5	Waffenauswahl
R	Nachladen
Zurück	Waffe fallen lassen
M	Karte

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 900 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	450 MByte

Wir haben etwas gegen Schlangen:

Zum testen:
Online kaufen
ohne Aufpreis!

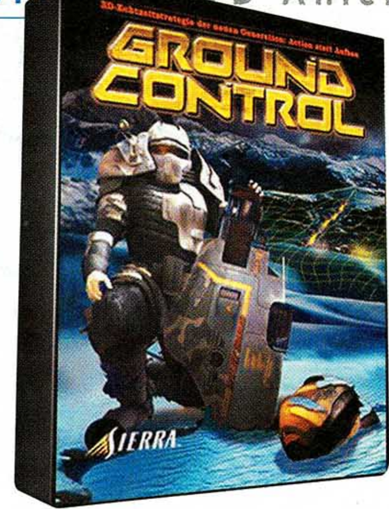
Kino-Tickets online kaufen statt Schlange stehen vor der Kasse!

Alle teilnehmenden UCI KINOWELTen unter
www.UCI-KINOWELT.de



VOLLVERSION

AUF DER HEFT-DVD



Ground Control

Der Echtzeit-Strategie-Hit ist ein gelungener Mix aus diversen Genre-Verwandten. Sie übernehmen nacheinander die Kontrolle über zwei politische Parteien, die um die Vorherrschaft kämpfen – einmal die Crayven, die an die Lunar Corporation aus **Earth 2150** erinnern, zum anderen der Orden der Neuen Dämmerung (ähnelt den Nod-Truppen aus C&C). Besonderheit: Der Aufbau von Basen und das Produzieren von Truppen entfallen komplett – in **Ground Control** gilt es, mit dem vorhandenen Personal zu taktieren. An allen Ecken und Enden scheppert und kracht es, dass es eine wahre Freude ist. Beste Strategie-Unterhaltung mit Tiefgang ist also garantiert!

Installation

Am einfachsten installieren Sie **Ground Control** von der Menüoberfläche der PC-Games-CD oder -DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\GroundControl" auf der CD oder DVD manuell starten; die erforderliche Seriennummer entnehmen Sie bitte dem Aufdruck auf der DVD-/CD-Hülle. Bitte beachten Sie, dass Updates, Add-ons, Mods etc. (auch von offiziellen Websites) mit dieser Version des Spiels möglicherweise nicht kompatibel sind und Probleme verursachen.

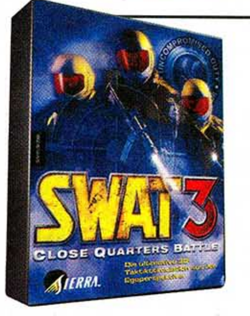


GEWALTIG Auch im Multiplayer-Modus ist Ground Control ein Heidenspaß.

SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch finden Sie auf CD oder DVD – einfach den entsprechenden Eintrag im Hauptmenü auswählen. Die wichtigsten Tasten:

Taste	Aktion
Normaler Modus	
	Auswählen/bewegen/angreifen/KWP wählen
	Einheit bewachen/Squad in PKW laden
	Reichweite anzeigen
F2	Karte
	Inventar
Leer	Befehl stornieren
Spezial-Modi (jeweils Taste + beliebige Maus)	
Angriffs-Mod Strg gedrückt	Position angreifen/Würfel um feindliche Einheit
Bewegungs-Mod Alt gedrückt	Bewegen & zeigen
Bewachungs--Mod Strg gedrückt	Einheit bewachen
Shift	Auswahl mehrerer Einheiten
Squad-Steuerung	
Enter	Spezialausrüstung benutzen
Esc	Spezialwaffe benutzen
	Bewegungsmodus umschalten
Zurück	Angriffs-Modus umschalten
Leer	Formation ändern



SWAT 3: Close Quarters Battle

Wenn Spezialeinheiten in Hollywood-Streifen mit lautem Gebrüll ein Gebäude stürmen, hat das mit der Wirklichkeit meist wenig zu tun. In unserer Vollversion des Taktik-Shooters **SWAT 3** lautet das Moto dagegen: Aufbrechen, blenden, sichern! Sie steuern jeweils vier Mann der besten Eingreiftruppe der Welt durch diverse Einzelmissionen oder absolvieren eine komplette SWAT-Laufbahn, verteilt auf 16 knackige Aufträge. Wie in der Realität dürfen Sie dabei in typischen Missionen wie der Erstürmung eines Gebäudes oder einer Geiselbefreiung nur so viel Gewalt anwenden, wie in der jeweiligen Situation gerade vonnöten ist. Das Spiel zählt nach wie vor zur Elite der Taktik-Shooter und eignet sich – im Gegensatz zu manch arg trockenem und überkompliziertem Genre-Vertreter – auch für Einsteiger.

Installation

Installieren Sie **SWAT 3** direkt von der Menüoberfläche der PC-Games-CD oder -DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\Swat3" auf der CD oder DVD manuell starten; die erforderliche Seriennummer finden Sie auf der DVD-/CD-Hülle. Achtung: Updates, Add-ons, Mods etc. (auch von offiziellen Websites) sind mit dieser Version des Spiels möglicherweise nicht kompatibel und verursachen Probleme.

SPIELSTEUERUNG

Das komplette Handbuch finden Sie auf CD oder DVD – einfach den entsprechenden Eintrag im Hauptmenü auswählen. Die wichtigsten Tasten:

Taste	Aktion
	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
	Feuern
-(gedrückt halten)	Schneller bewegen
Zurück	Kauern/stehen
F7	Nach rechts/links lehnen
Strg	Benutzen
Strg	Nachladen
	Missionsziele
F1	Primär-Munition wählen
F2	Sekundär-Munition wählen
F3	Blendgranate
F4	CS-Reizgas
F5	Leuchtstäbe
F6	C2-Sprengladung
F7	Werkzeug
F9	Opti-Stab

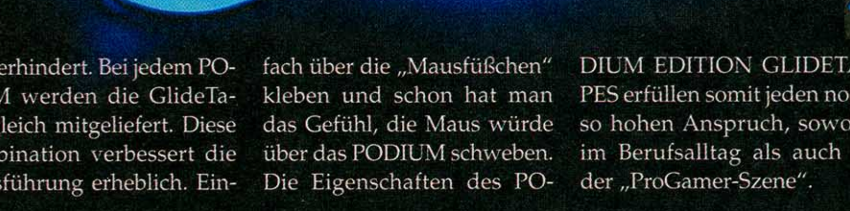


MUTTER DER PORZELLANKISTE Ohne kontrollierte Vorgehensweise gewinnen Sie in SWAT 3 keinen Blumentopf.

Ein echtes **Abo-Brett**

Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön** das beleuchtete Gamerpad **BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES** von Silverblue Lights (www.silverblue-lights.com und www.glidetapes.de).

Das PODIUM EDITION GLIDETAPES kombiniert auf einzigartige Weise innovatives Design und eine einmalige Beleuchtungstechnik mit höchster Funktionalität. Das PODIUM wird durch den USB-Anschluss mit Strom versorgt. Neben der innovativen Beleuchtung in coolem Blau zeichnet sich das Pad vor allem durch seine unglaublichen Gleiteigenschaften und Kompatibilität zu optischen Mäusen aus.



Der ca. 1 kg schwere und 32 x 25,5 cm große Acrylglaskörper hat eine spezielle Soft-Grip-Unterseite, die das Verrutschen auf der Arbeitsfläche verhindert. Bei jedem PODIUM werden die GlideTapes gleich mitgeliefert. Diese Kombination verbessert die Mausführung erheblich. Einfach über die „Mausfüßchen" kleben und schon hat man das Gefühl, die Maus würde über das PODIUM schweben. Die Eigenschaften des PODIUM EDITION GLIDETAPES erfüllen somit jeden noch so hohen Anspruch, sowohl im Berufsalltag als auch in der „ProGamer-Szene".

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD. **WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!** (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES (Art.-Nr. 002478)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum   Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 13

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Man muss wieder die Jalousien schließen, damit man das Bild auf dem Monitor erkennen kann, und die ersten Motorradfahrer kleben bereits an den Leitplanken – es wird Frühling!

Niemand will in dieser Jahreszeit alleine sein und was liegt da näher, als sich seinen Partner im Internet zu suchen? Eine unüberschaubare Fülle an Chatrooms und anderen Angeboten macht es dir wirklich sehr einfach, deine Holde zu finden. Einige Mädels dort haben auch eine eigene Homepage. Nicht böse sein, wenn dann plötzlich deine Internetverbindung nur noch 99 Euro pro Stunde kostet – von irgendetwas muss das arme Hascherl ja leben. Das Foto, das sie dir geschickt hat, hast du zwar „zufällig" schon auf der Seite des **Playboy** gesehen – ein Schelm, wer jetzt dabei Arges denkt. Und auch, dass ihre Telefonnummer mit „0190" beginnt, ist sicherlich nur Zufall. Denke lieber an ihr langes, schwarzes Haar und hoffe, dass nicht das am Kinn gemeint ist. Wenn du die ersten Hürden genommen hast, ist es endlich Zeit für dein Blind Date. Lasse dich nicht dadurch entmutigen, dass sie sich verspätet und der pickelige Junge am Tisch nebenan ständig kichert. Ganz sicher wird sie bald auftauchen ...

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

ABGEIERN

Hallo PC Games!

Könntet ihr mir nicht mal einen PC von euren haben. Meiner stürzt immer ab. Wäre nett, wenn ihr mir euren besten schickt. Und ihr könntet mir doch auch noch Autogramme von euch schicken. Wie kann man sich eigentlich bei euch für einen Arbeitsplatz bewerben?

Mit freundlichen Grüßen:

DOMINIK

Klar – da wir nur einen einzigen Leser haben und auch unser Bedarf an PCs gegen null tendiert, schicken wir dir natürlich gerne unser bestes Stück. Immerhin hast du ja bereits mindestens € 4,99 in unser Unternehmen investiert. Extra für dich werden wir ihn auch wunschgemäß mit unseren Autogrammen verzieren. Allerdings muss ich dich um etwas Geduld bitten, da wir den PC vorher noch gerne innen mit Leder ausschlagen und das Gehäuse außen vergolden lassen wollen. Das passt so viel besser zu der Teakholz-Tastatur. Ich hoffe, es macht dir nichts aus, dass wir dir den PC nur in einem gebrauchten Porsche liefern können, den du selbstverständlich als Verpackungsmaterial behalten darfst. Wenn du nicht warten magst, kannst du dir auch die „PC Games Grabware" kaufen, deren aktueller Ausgabe zum Preis von € 4,99 ein High-End-PC beiliegt. Und das Problem mit dem Neuwagen kannst du ja leicht lösen, wenn du dir die **Auto-Bild** besorgst – die geben dir sicher einen ab. Wie man sich um einen Arbeitsplatz bewirbt, werde ich dir an dieser Stelle nicht verraten, dafür gibt es hinreichend einschlägige Literatur. Ich kann dir aber gerne verraten, wie man es NICHT macht – nämlich so wie du! Von deiner merkwürdigen Grammatik einmal ganz abgesehen muss ich dir mitteilen, dass bei uns momentan keine Geier eingestellt werden und Bewerbungen aus Nimmerland eh nicht berücksichtigt werden können.

HOMEPAGE

Hi Rainer,

ich bin im Moment dabei, eine Homepage aufzubauen. Aber da ich die Programmiersprache HTML nicht wahnsinnig gut beherrsche, möchte ich dich fragen, ob du mir nicht eure Homepage schicken könntest, damit ich eine gute Basis besitze. Für deine Mühe danke im Voraus.

Gruß aus der Schweiz:

MARCEL TRIEU

Unsere Programmierer, Webdesigner etc. sind jetzt natürlich mächtig stolz darauf, dass dir unsere Homepage so gut gefällt und du sie übernehmen willst. Auch die Geschäftsleitung ist hocherfreut, zeigt es ihr doch, dass das viele Geld dafür nicht umsonst ausgegeben wurde. Ich schicke dir unsere Homepage, sobald der Porsche zurück ist, der den PC von Dominik ausliefert. Die Kollegen werden sich dann umgehend an die Arbeit machen und für uns eine neue Homepage erstellen. Es sei denn, du bist so großzügig und erlaubst uns dennoch, mit der Kopie weiterzuarbeiten.

FEHLER DES MONATS

Hallo,

auf Seite 10 steht links oben TNOMAS WEISS anstatt THOMAS WEISS. Falls das der Fehler des Monats ist, fände ich es toll, wenn du mir den Krempel von deinem Tisch an meine Adresse schickst.

Mit freundlichen Grüßen:

MAX NAU

Gratuliere, du hast den Fehler des Monats entdeckt. Diesmal gibt es ein paar alte Spiele und einige, äh, echt exotische Raritäten aus den Untiefen meines Schreibtisches sowie eine Mütze, für die einige Blutopfer brin-

TIKWA SPACERAT FAR CRY





WWW.SPACE-RAT.DE

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Am Morgen des 9. März 2004 war es so weit: Ein gewisser McAfee zog marodierend über meine Festplatte und meuchelte verdächtig aussehende, aber unschuldige Dateien. Ein wahres Massaker. Zu seinen Opfern gehörten auch die Nominierungen für den „Leser des Monats". Ein schier unersetzlicher Verlust für uns alle. Dafür wird der Übeltäter in der Hölle schmoren. Um meinen Schmerz zu lindern, könnt ihr mir eure eigenen Bilder, abgefahrene Screenshots aus Spielen und was euch sonst sinnvoll erscheint, schicken. Die ersten fünf Einsender erhalten etwas unglaublich Wertvolles aus den Untiefen meines Schreibtisches.



gen würden – ich rate dir aber dennoch ab, sie öffentlich zu tragen, es sei denn, du hast zu viele Freunde. Diese Mütze gibt es garantiert nicht zu kaufen. Und das ist auch gut so!

WEIHNACHTSMANN

Hallo Rainer,

kommt der Weihnachtsmann von PC Games eigentlich auch nach Österreich?

GREIN113

Ein wenig gestutzt hab ich jetzt bei deiner Mail schon. Leider muss ich dir jetzt an dieser Stelle verraten, dass es bei der PC Games garantiert keinen – und im richtigen Leben höchstwahrscheinlich auch keinen – Weihnachtsmann gibt. Bisher war in unserem Heft zweimal von etwas, auf das deine Beschreibung passen würde, die Rede. Ich will dir hier keine Illusionen rauben, aber dabei handelte es sich NICHT um den Weihnachtsmann, sondern nur um mich in einem albernen Kostüm. Die Tatsache, dass diese Mail am 9. März geschickt wurde, hat sicher nichts damit zu tun, dass der Absender die Länderkennung „.at" hat.

UND ACTION

Sehr geehrter Herr Rainer Rosshirt ,

ich kaufe mir die PC Games regelmäßig und erfreue mich immer an Ihrer Rubrik. Ich frage mich, ob Sie nicht die Güte hätten, mir ein paar Action-Figuren zu spenden. Sie werden für eine Webpage benötigt, die sich ausschließlich mit Action-Figuren

Schnappschuss des Monats



AUSTIN POWER Michael und Björn vom PC-Games-Kamerateam vor ihrem Interview-Termin bei Deus-Ex-Schöpfer Warren Spector.

Einschusslöcher dieser Größenordnung ist GSC-Pressesprecher Oleg Yavorsky (**STALKER**) zwar aus seiner russischen Heimat gewöhnt, aber in diesem Fall war eher ein Geschoss vom Kaliber „Brieftaube" für den Kollateralschaden verantwortlich. Wenn Ihnen beim Anblick des Spiele-Profis ein spontanes Sprüchlein einfällt, sollten Sie unbedingt an unserer Aktion teilnehmen. Ausgezahlt hat sich das in diesem Monat für PC-Games-Leser Thomas Spaniol aus Ottweiler: Für seine Schnappschuss-Einsendung sichert er sich ein Spielepaket vom Feinsten – heißt: garantiert ohne die grottige PC-Umsetzung von der **Schuh des Manitu**.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. April 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



TAUBENSCHLAG GSC-Pressesprecher Oleg Yavorsky ist gefährliches Terrain gewohnt – schließlich wurde für STALKER vor Ort in Tschernobyl recherchiert.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

Spiele „made in Germany"

*Was in den letzten Jahren aus Deutschland kam, ist einfach fantastisch – zwar nicht alles, aber wenn ein Knüller erscheint, dann richtig. Das bestvertretene Genre aus deutscher Produktion ist meiner Meinung nach das Rollenspiel: Technik, Spielbarkeit und Kreativität sind von höchster Qualität. Vor allem **Gothic 1** und **2**, **Spellforce** oder **Far Cry** brauchen sich vor der internationalen Konkurrenz nicht zu verstecken, im Gegenteil, derartig komplexe und tiefgängige Spiele sind heute sonst kaum zu finden.*

ANDREAS KURKOWSKI

*Grundsätzlich freue ich mich natürlich, wenn Spiele in Deutschland hergestellt werden. Aber leider wird diese Freude sehr häufig durch mangelnden Service oder nicht eingehaltene Versprechen getrübt. Aktuelle Beispiele: Der **Sacred**-Multiplayer-Part ist eine einzige Katastrophe. Erst wird einen Tag nach Release ein Patch rausgebracht, der überhaupt erst Multiplayer ermöglicht, dann kann man im geschlossenen Multiplayer kein eigenes Game erstellen und als Höhepunkt gibt es Server, die gerade mal vier Spieler ermöglichen. Da fragt man sich auch, warum man einen langen Beta-Test macht. Dann der Oberhammer von Sunflowers: **Anno 1503** – da verspricht man dem potenziellen Käufer, es werde einen Multiplayer-Patch geben, nicht wenige werden sich aufgrund dieser Aussage das Spiel zugelegt haben. Dann kommt jetzt die Mitteilung, dass es den Patch nicht mehr geben wird. Da kommt man sich doch ziemlich veräppelt vor – und ich werde bestimmt kein Produkt mehr von der Firma kaufen. Dass es auch wesentlich besser geht, zeigt uns Piranha Bytes: Mit **Gothic 2** hat es wirklich ein perfektes Spiel abgeliefert – wenn auch das Add-on ziemlichen Ärger mit dem Kopierschutz verursacht hat.*

JÜRGEN RAMM

*Ich habe mir in letzter Zeit zwei deutsche Spiele (**Spellforce** und **Sacred**) gekauft und folgende Erfahrungen gemacht: An Ideen fehlt es den deutschen Spieleschmieden weiß Gott nicht: Sowohl **Spellforce** als auch **Sacred** machen großen Spaß. Auch der Einsatz bekannter Synchronsprecher – wie im Fall von **Sacred** – trägt erheblich zum Spielspaß bei, außerdem muss man im Gegensatz zu anderen Spielen nicht ewig auf eine Lokalisierung warten. Was jedoch absolut negativ auffällt, ist die Tatsache, dass sich deutsche Entwicklerstudios im Gegensatz zu großen ausländischen Firmen wie Blizzard anscheinend keinerlei Verzögerung beim Release leisten können und stattdessen lediglich bessere Beta-Versionen auf den Markt bringen. Patches am oder sogar vor dem offiziellen Release sprechen eine deutliche Sprache – was noch lange nicht heißt, dass durch diesen Patch viele Probleme behoben werden.* ANDRÉ DIWISCH

Stronghold 2?

*Seit einiger Zeit spiele ich mal wieder meine alten Spiele, unter anderem **Stronghold**. Da erinnerte ich mich daran, dass es mal ein **Stronghold 2** geben sollte. Inwieweit ist euch bekannt, dass ein solches Spiel geplant beziehungsweise in Arbeit ist?*

CHRISTIAN BUSERT

Nach der Fertigstellung von **Space Colony** arbeiten die Firefly Studios an mindestens einem neuen Projekt. Wir gehen von einer **Stronghold**-Fortsetzung aus – eine offizielle Bestätigung steht noch aus. Allgemein wird damit gerechnet, dass die Ankündigung Mitte Mai im Rahmen der E3 geschieht.

Battlefield Vietnam

*Ich finde es richtig, dass ihr mit dem **Battlefield**-Test noch gewartet habt, wenn die Testversion diese Bezeichnung nicht verdient. Weiter so!*

MARCEL

Wisch & weg

Ich wäre der Redaktion sehr verbunden, wenn ihr mit der Verbreitung des Märchens, dass Motion Blur in Rennsims ein Qualitätsmerkmal darstellen und das Geschwindigkeits-/Fahrgefühl steigern würde, aufhören könntet. Denn das Gegenteil ist der Fall – der Motion-Blur-Effekt stört die Fahrzeugkontrolle, da das menschliche Auge irritiert wird; allenfalls in Replays oder auf Screenshots kann man Motion Blur gebrauchen. Vergleicht einmal selber eure Fahrkünste mit jeweils einmal deaktiviertem und einmal eingeschaltetem Motion Blur – dann werdet ihr es aller Wahrscheinlichkeit nach selber feststellen.

MARC WESSELS

Natürlich ist Motion Blur gerade „in". Aus vielen Leserzuschriften geht hervor, dass Motion Blur nicht nur Rennspielen wie **Need for Speed: Underground** oder **DTM Race Driver** den letzten Kick gibt – auch **Prince of Persia** profitiert vom Verwischungseffekt. Im PC-Games-Feedback wurde das „atemberaubende Geschwindigkeitsgefühl" gar mit großem Abstand als größte Stärke von **Underground** genannt, auch wenn der Effekt zulasten der Performance geht. Wie sehen das die PC-Games-Leser? Schalten Sie Motion Blur ab, um bessere Ergebnisse zu erzielen? Oder hat es keinen Einfluss auf Ihre Fahrleistungen?

befasst. Falls Sie die Freundlichkeit besitzen sollten, bin ich bereit, Ihren Namen mit Bild auf der Seite zu veröffentlichen.

Danke, dass Sie sich die E-Mail durchgelesen haben.

BENNI

Mal ganz abgesehen davon, dass ich nichts dafür ausgebe, um mit meinem Konterfei auf irgendwelchen Seiten zu erscheinen (im Normalfall geb ich Geld dafür aus, um da NICHT zu erscheinen!), sehe ich mich nicht in der Lage, deinem Wunsch nachzukommen. Wir sind da irgendwie der falsche Ansprechpartner. Wie kommst du auf die Idee, ausgerechnet in unserer Redaktion würden sich Action-Figuren stapeln? Einige Kollegen besitzen zwar einen Teddybären, aber den geben sie nicht her – und mit Action haben die auch wenig zu tun. Die einzige Action-Figur bei uns besitzt Kollege Weidhase. Er hat sie durch langjähriges Training in Schwimmbecken aller Größen, Farben, Untiefen und Arten der Befüllung erhalten. Aber so wie ich ihn kenne, würde er sie jemandem, der sich „Benni" nennt, entweder gar nicht oder nur gegen außergewöhnlich hohe Summen Bargeldes zur Verfügung stellen, was wir im Zuge des Jugendschutzes natürlich schon im Ansatz unterbinden würden.

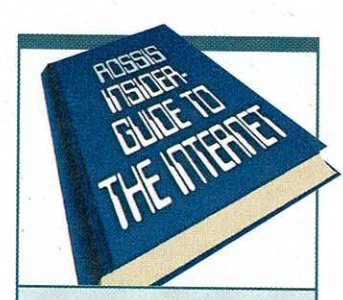
MEHR GESPLITTER

Relativ guten Tag, Maestro,

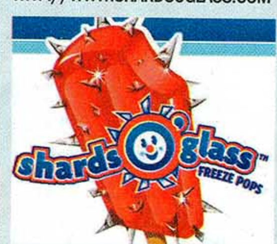
Sie haben mit Ihrer Splitter-Theorie vollkommen Recht, jedoch frage ich mich, warum die Splitter auch das Gehäuse durchdringen müssten, um „traumhapperte Kunden schmerzhaft am Bein zu treffen"?

JOHANN

Natürlich ist es nicht zwingend notwendig, dass die Splitter der CD das Gehäuse durchdringen müssten, um jemanden am Bein zu verletzen. Es ist sehr gut denkbar, dass besagte Splitter entstanden sind, aber im Inneren des PCs bezie-



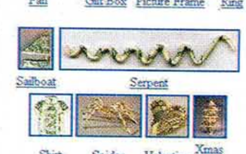
HTTP://WWW.SHARDSOGLASS.COM



Lust auf echt abgefahrene Gaumenfreuden? Wie wäre es mit leckerer Eiscreme samt dekorativen Glassplittern? Nein, weder ein Gag noch ein Produkt aus der SM-Szene.

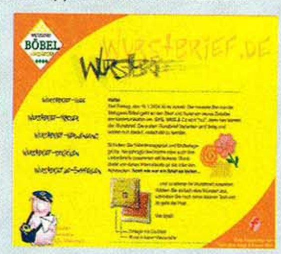
HTTP://MEMBERS.COX.NET/CRANDALL11/MONEY/INDEX.HTML





Dass man mit Geld viele schöne Sachen machen kann, ist mir bekannt. Neu hingegen ist mir, dass es sich wunderbar für Origami eignet.

HTTP://WWW.WURSTBRIEF.DE



SMS, MMS, E-Mail – das war alles gestern. Seit kurzem gibt es den „Wurstbrief". Endlich kann man seinen Liebesbrief mit leckerer Wurst verschicken oder dem Chef mit einer Knackwurst sagen, was man von ihm hält. Nie war Konversation nahrhafter!

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

hungsweise des Laufwerks verblieben sind. Allerdings müsste sich dann ja wohl das Bein des Kunden zum fraglichen Zeitpunkt im PC befunden haben. Eine Erklärung, die mir auch nicht so richtig einleuchten will.

BABYLONISCH

halo ich bins noch mahl thomas fungsionirt immer noch nich könen sie mir nicht die komblet lösung von Generle zuschiken in fohraus schon mahl danke

THOMAS

Werter Herr Thomas,
eigentlich mag ich gute Rätsel. Jedoch schätze ich sie nur in Spielen. Im richtigen Leben habe ich es lieber, wenn mir die nötigen Informationen frei zugänglich sind. Mühsam konnte ich dem Ganzen zwar entnehmen, dass Sie offenbar von mir eine Komplettlösung erheischen wollen, was jedoch nun immer noch nicht funktionieren soll, entzieht sich nach wie vor meinem Verständnis (Thomas funktioniert nicht?), ebenso wie die Frage, in welcher Sprache Sie diese Lösung gerne hätten, damit Sie sie besser verstehen. Es ist keine Schande, wenn Ihnen die deutsche Sprache nicht geläufig ist. Scheuen Sie sich nicht, Ihre Fragen in einer Ihnen besser geläufigen Sprache zu stellen, was auch mir weniger Mühen verursachen würde, sofern es sich dabei nicht gerade um Finnisch, Hebräisch oder Mandarin handelt, da wir niemanden in der Redaktion haben, der dieser Sprachen mächtig ist.

UNGEZIEFER

Hi Rossi,
als ich die DVD (Datenbereich) einlegte und im Explorer auf sie zugreifen wollte, stand da „AMEISEN". Ja, du hast richtig gelesen: „AMEISEN". Warum das? Und sehen kannst du es auch, da ich ein Beweisbild mitgeschickt hab.

MFG MICHAEL STEINAU

Das soll bedeuten, dass unsere Software gegen Ungezieferbefall auf deinem PC Ameisen entdeckt hat. An kalten Winterabenden ist das nichts Ungewöhnliches, weil die armen Biester schlicht frieren und sich ein warmes Plätzchen suchen, wie zum Beispiel das Innere eines PCs. In so einem Fall muss man die ameisenbaer.exe starten und sich versichern, dass „stiefelabsatz.dll" im Systemverzeichnis steht. Dass ausgerechnet auf dieser CD die Vollversion **Imperium der Ameisen** enthalten war, hat damit ganz sicher nichts zu tun und ist nur ein dummer Zufall.

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Petra Fröhlich	pf@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Christian Sauerteig	cs@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Petra Fröhlich
Leitender Redakteur
Dirk Gooding
Redaktion
David Bergmann, Christian Sauerteig, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware
Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld
Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Constanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003: 257.370



Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN


MTV
MUSIC TELEVISION
VIVA LA BAM
DIE ERFOLGREICHE SHOW AUS DEN USA
MIT BAM MARGERA (MTV JACKASS).
mtv.de/vivalabam
mittwochs um 21.00 h
freitags um 22.30 h
samstags um 23.00 h
nur auf MTV



Mai 1994

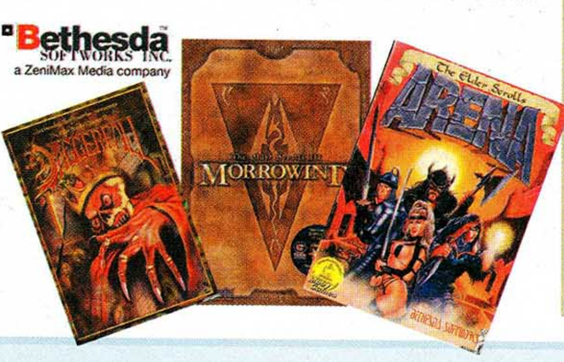
Kurioses am Rande

Die Polaroid-Data-Rescue-Disketten sind Datenträger der etwas anderen Art: Sollten die Disks beschädigt werden, etwa weil sich der Haushund spontan in die gelben Hüllen verliebt oder ein Becher Kaffee keine stabile Unterlage findet, verspricht der Hersteller nach Einsenden die Rettung aller darauf befindlicher Daten.

Was wurde eigentlich aus ... Bethesda?

Die Rollenspielreihe **Elder Scrolls** ist für zwei Superlative bekannt: gigantischen Umfang und gigantische Bug-Listen. Das im April 1994 getestete **Arena** konnte glücklicherweise vor allem in der ersten Kategorie punkten, erst der zwei Jahre später erschienene zweite Teil verschaffte Hersteller Bethesda den zweifelhaften Ruf, unfertige Software zu verkaufen. Mit dem 2002 ausgelieferten **Morrowind** konnten die amerikanischen Entwickler die Fans aber wieder versöhnen. Außer für Rollenspiele ist Bethesda vor allem für die Shooter der **Terminator**-Reihe und für exotische Renn-Simulationen wie **Drag Racing** bekannt. Als Teil der Zenimax-Gruppe ist Bethesda nach 15 Jahren noch als Publisher und Entwickler aktiv.





Test des Monats

An **Ultima 8** scheiden sich noch heute die Geister: Die einen begrüßen die konsequente Weiterentwicklung der Rollenspielreihe, die anderen lehnen die neue actionorientierte Ausrichtung ab. Wer sich aber auf die neue Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure einlässt, wird mit einer spannenden Geschichte, einer riesigen Spielwelt und fast unbegrenzter Bewegungsfreiheit belohnt. Die für damalige Verhältnisse überragende Grafik wurde allerdings mit ebenfalls für damalige Verhältnisse horrenden Hardwareanforderungen erkauft. Hersteller Origin war eben technisch und spielerisch immer Vorreiter.

Hardwaretrends

Die Hardware-Serie „Multimedia-PC Marke Eigenbau" beschäftigt sich im April 1994 mit dem anspruchsvollen Thema Videoschnitt am PC. Was heute fast jeder Aldi-PC schon ab Werk kann, erforderte damals noch Investitionen im vierstelligen D-Mark-Bereich, viel Freizeit und umfangreiches technisches Verständnis – um auch nur ein paar bescheidene Kurzclips zu produzieren. Vor allem der Festplattenplatz ist extrem knapp: die größten gerade noch bezahlbaren Modelle hatten kaum die Kapazität einer simplen CD-ROM.

Die Top-5-Tests

1. **UFO Enemy Unknown** | Microprose
   Geniales Runden-Taktikspiel mit Basisbau und Forschung
2. **Elder Scrolls: Arena** | Bethesda
   Hardcore-Rollenspiel mit gewaltigen Ausmaßen
3. **1942 Pacific Air War** | Microprose
   Der Vorgänger von **European Air War** überzeugt mit hoher Spieltiefe.
4. **F-14 Fleet Defender** | Microprose
   Grafisch eindrucksvolle Flugsimulation der Sim-Experten
5. **Magic of Endoria** | Sunflowers
   Innovativer Strategie-Mix aus deutschen Landen

Am 28. April erscheint die PC Games 6/2004

VORSCHAU

Nur ein Stichwort: **Half-Life 2**! Im Vorfeld der E3 öffnet Valve die Pforten für handverlesene Journalisten. Außerdem ist in den kommenden Wochen eine Flut an Neuankündigungen zu erwarten – **PC Games** präsentiert Bilder, Fakten, Termine.

TEST

Die Terminverschiebung auf Ende April lotst **Port Royale 2** in den sicheren Hafen der Ausgabe 06/04. Ebenfalls im Redaktionskalender rot markiert: **Painkiller, Söldner: Secret Wars, Gangland, Hitman 3** und **DTM Race Driver 2**.

TIPPS

Die PC-Games-Tipps-Rubrik steht ganz im Zeichen von **Far Cry**: Insider-Geheimnisse, Eastereggs, Editor-Kurs, Multiplayer-Taktiken. **Port Royale 2**-Käptns freuen sich auf Karten und Tabellen – garantiert frei von Seemannsgarn.

CD/DVD

Sofern Ascaron vom **Fluch der Karibik** verschont bleibt, dürfen PC-Games-Leser exklusiv die riesige **Port Royale 2**-Demo anspielen und sich als Pirat oder Kaufmann verdingen. Natürlich filmen wir für Sie auch wieder in prominenten Spielestudios.









VORAB-INFOS AB 24. APRIL AUF WWW.PCGAMES.DE!







